MEGAZIN

Simulatorji letenja

Ultima VIII

UFO: Enemy Unknown
F-14 Fleet Defender
Beneath a Steel Sky
Comanche CD
Apocalypse
Darkmere
in še in še

Predstavljamo vam: Gremlin Graphics

CeBIT '94

Test: igralne palice



Nagrada Megagame za najboljše igre



uvodnik

Megagame!

V vročici podelitve oskarjev, ki je zdaj seveda že popolnoma pozabljena, se je nad našimi uredniškimi glavami zasvetila 45 wattna žarnica. Kaj, ko bi tudi mi podelili nekaj takega, nam je padlo na pamet. Kakšnega oskarja za najboljšo igro, zvočne učinke, grafiko! Ideja se nam je zdela naravnost čudovita, in ni minil cel teden, ko smo že imeli pripravljen celoten projekt, od znaka in imena, do predračunov mizarja in steklarja. Sestavili smo nominacije za trinajst kategorij, kjer je v vsaki po pet najboljših iger, napisanih v zanjem letu dni. Med temi boste vi, cenjene bralke in bralci, izglasovali najboljše, njihove založniške hiše pa bodo prejele priznanje, kakršno si lahko ogledate na naslovnici. Kaj pa ime in simbol? Najprej smo hoteli prave oskarje, le da bi namesto meča v roki držali igralne palice. Zelo bitro pa smo seštelI stroške in ugotovili, da bo steklena statua s podstavkom iz žlahtnega lesa in gravirano medeninasto ploščico popolnoma dovolj. Megagame torej pomeni najboljša igra, simbol s puščicami pa naj bi predstavljal vseh osem smeri igralne palice. In še to: samo od vas je odvisno, katera igra bo najboljša, zato glasujte, glasujte in še enkrat glasujte.

Poleg nagrade Megagame pa imamo pripravljeno še eno presenečenje! V tej in nekaj naslednjih številkah Megazina bomo objavljali dvostranske predstavitvene članke najbolj znanih založniških hiš. Tokrat vam predstavljamo Gremlin, sledili pa bodo še Ocean, Blue Byte, Infogrames, Sierra On-Line, Psygnosis, US Gold, Domark in še mnogi. V vsakem članku bomo zastavili tudi nekaj nagradnih vprašanj, izžrebanci in izžrebanke pa se bodo razveselili in razveselile bogatih in zanimivih nagrad. Gremlin bo dal pet torb z njihovimi dobrotami (goodie bags, kjer bodo Zoolove majice, mape, platnene torbe, nalepke, skodelice, značke, posterji, lizike ...). Oceanovi izžrebanci si bodo lahko sami izbrali katerokoli njihovo igro, Blue Byte je obljubil pet iger Battle Isle 2 z drobnim presenečenjem v vsaki, iz Psygnosisa so poslali deset črnih majic z njihovim znakom, Infogrames ponuja nekaj kosov Alone in the Dark 2, Sierra pa Larryje 6 in igre Gabriel Knight: Sins of the Fathers, skratka, zanimivosti v Megazinu zaenkrat še ne bo zmanjkalo!

Boštjan Troha

K A Z

NAPOVEDI:

IGRE LETA 1993:

PREDSTAVITEV ZALOŽNIKA:

IGRA MESECA:



OPISI IGER:







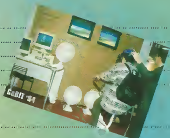
OPISI - KONZOLE:





LESTVICA IN NAGRADNA IGRA:

REŠITVE:



ŠOLA:

RESNI DEL:



Razlaga simbolov



Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen. Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost sedem let ali več. Igra je srednje zapletena, vsebuje posamezne oddaljene prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost trinajst let ali več. Igra je zapletena, vsebuje posamezne prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima delno izobraževalne kvalitete.



Neprimerno. Igra vsebuje grafično realne prizore nasilja, zlorabo mamil, spolnosti, poveličevanje nasilja in podobno. Je brez izobraževalnih kvalitet. Tovrstne igre bodo recenzirane le izjemoma, po še takrat brez slik.

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Primož Škerl
Ales Petrič
Aleš Novak
Karmen Cokl
Miha Amon
Andrej Troha
Rok Kočar

AD in oblikovalec
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)
naslovnica je izdelana na Amigi

Marketing
Tomaž Zajc
tel. (061) 1332 323

Naročnine in prodaja
Maša Gorše
tel. (061) 1332 323

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 1335 121
faks (061) 1326 212
BBS (061) 1332 314

Računalniška priprava
Medija Desktop Design d.o.o.
tel. (061) 1258 213

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana.

ISSN 1318-2048



V imenu najstrožje kazni
ter rdečega in rumenega kartona

Nogometna vročica

Kako hitro mineva čas! Že so naokrog štiri leta in pred vrati je 15. svetovno prvenstvo v (za nekatere) najvažnejši obstranski stvari na svetu. Nogometni mundial bo tokrat prvič v zgodovini na zelenih (plastičnih?) travnikih Združenih držav Amerike. Prav zanimivo bo gledati, kako se bodo s košarko, baseballom in ameriškim nogometom zasičeni Američani odzvali na nogomet (soccer) po pravilih z druge strani oceana.

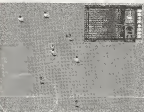
Sicer pa, kaj nas brigajo Američani in njihove bedaste razvade. Najbrž vas bolj zanima, katere nogometne simulacije se pripravljajo letošnjemu svetovnemu nogometnemu prvenstvu v čast. Če je tako, ste odprli Megazin na pravi strani!

Čeprav se naša ljuba državica ni kvalificirala na SP (ob žrebanju kvalifikacijskih skupin smo bili še del "že-vemo-katere-države", ki je pozneje "že-vemo-kako" razpadla in se kvalifikacij "že-vemo-zakaj" sploh ni udeležila), pa kljub temu prav vsaka založniška hiša v nam znani galaksiji razvija svoj žogobrcarski simulator. Hm! Le zakaj so postali vsi naenkrat tako zagreti za nogomet? Saj ne, da bi programerjem stopila žoga v glavo, zavohali so dobiček, ki ga utegne prinesti ta veliki nogometni spektakel in hočejo biti pri njem udeleženi.

Toda katere igre bodo oponašale Nemčijo in katere Saudsko Arabijo? Katere bodo rešetale nasprotnikove mreže in katere utonile v blatu pozabe? Da bi vam pomagali ločiti zrna od plevela, smo pripravili nekakšno tekmo vseh prihajajočih nogometnih simulacij. Naj bo to dovolj za uvod v tiste vroče dni od 17. junija do 17. julija, ko bo šlo v ZDA zares.

Sensibilov svet žogobrca

Prav je, da se najprej posvetimo novi nogometni simulaciji iz hiše Sensible Software: **Sensible World of Soccer**



Kakšne novosti se obetajo?

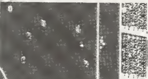
pravzaprav ne bo čisto nova igra, saj bo šlo v bistvu samo za precej izboljšano različico Sensible Soccerja. Jon Hare in njegova druščina programerjev bo skušal povezati najboljše elemente iz najrazličnejših Football Managerjev s prvinami hitrega akcijskega nogometa.

V igri boste lahko hkrati igralec na travniku, trener in manager na klopi, oziroma samo eno ali dvoje od zgoraj naštetega. Vnos ažurnih informacij o 23 000 nogometaših iz vsega sveta bo opravil kar sam Mike Hammond, avtor European Football Yearbooka in stalni sodelavec časopisa Sunday Times.

Po igralni plati se igri obetajo predvsem izboljšave, ki smo jih opazili že v verziji Sensible Soccerja za Mega Drive (zvezdice nad igralci in podobno) in pa (mogoče) uvedba pravila offside. Za slednje se še avtorji sami niso odločili, se pa bodo prej ali slej morali, saj je izzid igre napovedan za mesec junij.

Uradno je, od U.S. Golda je!

Vsemogočni U.S. Gold je (že spet!) odkupil izključno pravico do izdelave uradne igre tega svetovnega prvenstva. Po slabih izkušnjah izpred osmih let (takratno U.S. Goldovo "uradno" igro prvenstva World Cup Carnival so kupci začeli zaradi njene porazne kvalitete množično vračati) in popolnega finančnega neuspeha leta 1990, so



Uradna igra svetovnega prvenstva

pri Ameriškem zlatu vzeli stvar to pot mnogo bolj resno! Vsaj tako kaže z igro **World Cup USA '94**, ki bo po svoji uradni dolžnosti osredotočena na zaključni turnir s 24 moštvi. V njej bo lahko igralec prevzel vlogo kateregakoli izmed njih in ga poskušal pripeljati do naslova svetovnih prvakov.

U.S. Gold si je z World Cup USA '94 zastavil tri cilje: prvič, narediti najboljšo nogometno simulacijo na svetu (ha!), drugič, narediti igralcu najbolj prijazno nogometno simulacijo na svetu (ha, ha!) in tretjič, narediti najbolj prilagodljivo nogometno simulacijo na svetu (ha, ha, ha!).

V igro so programerji zapekli celo vrsto nastavitev, od najbolj običajnih (spreminjanje postav in taktik) do skrajno nenavadnih (določanje moči odboja žoge od nog). Za čimbolj realno premikanje igralcev je pripravljenih 3000 sličic animacije in 15 različnih udarcev z žogo (volej, škarjice, lob ...). Igra se bo odvijala v dobri stari perspektivi "gor-dol" z rahlim nagibom pod kotom 15 stopinj, za pravo nogometno vzdušje pa bo z dodatnimi animiranimi vložki skrbel Striker the Dog, uradna maskota prvenstva.

Anco vrača udarec!

V temnih dneh p. s. s. (pred Sensible Soccerjem) je bila le ena nogometna simulacija, ki je nekaj veljala: Kick Off 2. Zdaj prihaja njeno pravo nadaljevanje **Kick Off 3** (Goal! je bil le znanilec pomladi) z drastično spremenjenim pogledom na igrišče. Čemu, le čemu ste šli spreminjati ptičjo perspektivo v stranski horizontalni pogled na igrišče vzdihuje množica fanatičnih privržencev klasičnega Kick Offa? Garry Williams Ancov mož za marketing, jim odgovarja: "Nismo hoteli, da bi nova igra spo-



Šok terapija stranskega pogleda na igrišče

minjala na partijo ping-ponga. Po pravici povedano, po Sensi Soccerju in Kick Off 2 na tem grafičnem delu ni bilo več možnosti za izboljšave."

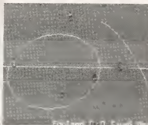
Zaradi novega pogleda na igrišče bodo imeli igralci v sebi več življenja (beri: animacije), vloga najboljšega igralca v ekipi (t. i. playmakerja) bo bolj poudarjena in bo močno vplivala na stil igre moštva samega. Novost bodo tudi t. i. "pre-arranged" strategije, med katerimi boste lahko izbirali ob izvajanju kotov in prostih strelov, podobno kot v igri John Madden Football.

Ancovi programerji imajo v načrtu še veliko svežih idej, ki pa jih zaenkrat še ne mislijo izdati, da jim jih ne bi kdo ukradel. Zato rajši še malce potrpite in počakajte na 18. maj, ko bo Kick Off 3 tudi uradno zasedel nogometno igrišče na vašem hišnem mlinčku (če le-ta sliši na ime Amiga ali SNES).

Se je Kenu Williamsu strgalo?

Kaj se dogaja?! Sierra On-Line, velika tovarna pustolovščin, dela nogometno simulacijo. Tako je - to ni tiskarski škrat ali prvoaprilska šala! Ni čudnega, bi rekli ekonomisti, saj je očitno tudi Sierra žejna dolarčkov iz potoka, ki ga prinaša SP v nogometu, ki se bo - glej ga zlomka! - odigral prav v ZDA, torej tam, od koder so Sierrini zaslužkarji doma. Če bi se SP odvijalo kjerkoli drugje na svetu, najbrž ne bi videli take Sierrine igre.

Kakorkoli že, prvi vtisi kažejo, da bo **Sierra World Cup Soccer '94** prav sijajna nogometna simulacija, ki bo za pogled na igrišče uporabljala rahlo nagnjeno 3D ptičjo


Tudi pri Sierri bodo brcali žoge

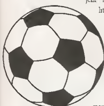
perspektivo in presenečala tudi z nekaj zelo spektakularnimi animacijami igralcev na njem (Sierra trdi, da gre celo za 4000 sličic animacije.)

Sodnik bo tako prav nazorno vlekel rumene in rdeče kartone, piskal na piščalko moštveni zdravnik pa signaliziral nosačem z nosili naj priskočijo na pomoč poškodovanim na igrišču. Ob prostih strelih bodo igralci varovali svoja "družinska premoženja".

Igra že v sedanji fazi razvoja izgleda res fenomenalno. Upajmo samo, da bo tudi dovolj hitra, ter da se bo njena igralost kosala z grafiko in nenazadnje, da to ne bo poslednja Sierrina igra za amigo.

1:0 za Imperij!

Če se med igrami nekaj mesecev ne pojavi nobena nova simulacija nogometa, postanejo ljudje nervozni, zamorjeni, nepredvidljivi, celo političnih zborovanj se začnejo udeleževati kar pa je nedvomno znak za preplah. To modro misel so utrnili pri Empire Softweru, ki bo tudi izdal svojo simulacijo nogometa.



Svetla zvezda se bo morda utrnila že naslednji mesec, z lepo okrašenim stadionom, velikosti tri krat pet ekranov, nadpovprečno velikimi igralci, hitrim

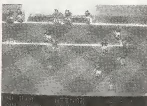


Skriti adut iz Imperijevih kovačnic

pomikom zaslona ter vsemi elementi dobre igre in priprave nanjo. Brcali pa boste na (ali v) amigo A1200, CD32 in PC.

Iščemo novega golgeterja!

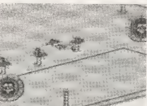
World Cup Striker (Rage) je od vseh doslej opisanih nogometnih simulacij še najdlje od končne izdelave. V tej igri bodo avtorji uporabili isto 3D perspektivo kot v izvirniku s to razliko, da jo bo možno preklapljati na stranski pogled kadarkoli med igro. To bo mašini seveda pohralo več pomnilnika, zato se WCS obeta samo za A1200, CD32 in SNES. Da pa se lastniki Amig 500 in 600 ter PC-jev ne bi počutili preveč opeharjene so programerji v igro vnesli še številne digitilizirane animirane sekvence izvajanja najstrožjih kazni kotov, prostih stelov, ipd.


Odlična grafika, toda kakšna bo igra?

Seveda pa bo igralnost ostala na prvem mestu. Avtorji zagotavljajo, da jim ni mar, če izgubijo nekaj na realizmu, le da bo igralec za zaslonom užival. Bomo videli, če ne lažejo.

Ko zmanjka rdečih kartonov...

No, tale nogomet pa ni čisto športen. Kako bi le bil, saj je **Brutal Sports Soccer** logično nadaljevanje Brutal


Važno je zmagati in premlatiti nasprotnika!

Sports Football. Hej, čakajte malo... Football? Soccer? Kaj ni to isto? No, ja, v prvem primeru gre za simulacijo simulacije ameriškega nogometa, kjer se lahko za prenos žoge uporabljajo tudi roke. Tokrat pa je uporaba rok strogo prepovedana, razen če želite z njimi zadaviti nasprotnika.

Res je, Brutal Sposts Soccer samo še razvija teorijo nešportnih pravil. Le kaj bo na to rekla FIFA?

Aha, pa še to, skoraj bi pozabil: BSS bo za razliko od predhodnika narejen v 3D grafiki, imel bo precej več je like igralcev (koliko je to v centimetrih?), tekel pa bo na hitrostni ravni Goala. Čimveč užitov pri pljuvanju na sodnike vam želi vaš nogometni skavt Stefan Bofonski!


napovedi

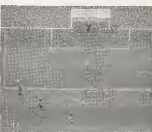
Namesto sodniškega zvižga

Tik pred zaključkom Megazinove redakcije smo dobili še dve novički. Ena je dobra, druga pa slaba. Katero hočete najprej slišati (prebrati)? Dobro, saj sem vedel. OK pripravite se... **FIFA Internacional Soccer**, najboljšo nogometno simulacijo s Segine konzole Mega Drive, nameravajo pridni fantje iz Electronics Arts do poletja predelali tudi za Amigo in SNES! Ole, ole, ole...

Kaj pa je slaba novica? Krisalisov **Manchester United: Primer League Champions** ali na kratko MU. PLU je že tu in je beda (avoid!). Pri Krisalisau so mislili, da bodo s


Prikaja tudi na amigo in SNES!

spremenjenim pogledom na igrišče (ki je zdaj tak kot v Sensible Soccerju) poceni pretentali potencialne kupce. Zgodilo se bo ravno obratno! Sensi Soccer je namreč za tri razrede boljši in v primerjavi z njim MU. PLU izpade prav zares mizerno. Kot prvo, igra teče prebitro, pri


Krisalis je zastreljal svojo zadnjo enajstmetrovko

vodenju igralcev pa ni nobenega občutka. Skratka, po Rockyevi definicije slabe igre: z eno besedo bljak, z dvema pa bljak, bljak.



Pripravil: Andrej Bohinc



napovedi

Micro Machines 2

Codemastersove popularne mi[illegible] se ogrevajo za novo tekmovalno sezono. [illegible]



Prehitevanje po tavem robu vaše delovne mize

[illegible] radi prve na [illegible] ritetni lest[illegible] igranja do [illegible] igralcev istoča[illegible] bo zagotovo [illegible] bolj veselo v b[illegible] številčnih slov[illegible]skih družinah o ostalih izboljšavah in datumu izida pa kaj več drugič Zakaj? Berite dalje berite dalje

Psycho Pinball

[illegible] cmas[illegible] erjev na trgu in [illegible] log [illegible] di ka[illegible] ej omenjeni Micro [illegible] izšel [illegible] proti ko[illegible] etošnjega leta

Psycho Pinball vsekakor ne bo navaden "normalen" [illegible]. Prej bo to velik izziv za psihopate, ki se bodo [illegible] o izživljali na šestih mizah (Future Flair, Wild West, [illegible]on Shot, Under Sea Safari in Ghost Town) s števil[illegible] podigrami in do 20 skritimi potezami na mizo [illegible] i se bo občasno pojavil tudi sam Psycho majhen pla[illegible]sti junak, ki bo od časa do časa zamenjal vlogo z [illegible]no kovinsko kroglico

Sensible Golf

[illegible]nejo [illegible] Sensible [illegible] Sensible [illegible]

[illegible] se jim bo[illegible] pridružil [illegible] bolj zelenih travnatih površinah [illegible] igro. Vseh 72 lukenj boste lahko ciljali iz [illegible] nagnjene [illegible] igralci naenkrat. Igra bo imela seveda naj bolj preprost enostaven in sploh najbolj zabaven sistem izvajanja udarcev, bučno publiko caddye (kužke za prenašanje palic) in po možnosti še kakšno dober gag Sensible Golf bo pod založbo Virgin Games izšel za PC in Amigo tja enkrat do konca leta 1994"

"Daj no, zadeni že to luknjo!"

SibWing

Starwing na Amigi. [illegible] tako ol [illegible] igre SibWing, nove [illegible] Acid Softwera (Blitz Basic 2, Skidmarks). Gre namreč za super hitro tridimenzionalno akcijsko igro "poletni[illegible]", kakršnih na osebnih računalnikih danes ne mrgoli prav veliko. Če k temu dodamo še, da SibWing pri gladkih 17 sličicah na sekundo teče celo hitreje od slavnega Starwinga, imajo lastniki Amig še dodaten razlog za veseljačenje.



Jek[illegible] netopir med ju[illegible] stebri

Vaša naloga v igri bo varovati [illegible] pred uničevalnimi pohodi alienov. [illegible] imeli na razpolago več vrst bojnih la[illegible] bitkah vsaka po svoje obnesle Obetajo [illegible] posebne naloge v najrazličnejših ambien[illegible]

Igra ne bo imela konca v pravem pomenu [illegible] boste točke lahko nabirali do nezavesti. Zara[illegible] tehničnih zahtev bo SibWing izšel samo za [illegible] 1200 [illegible] CD32 enkrat v pozno v aprilu

Bump 'n' Burn

[illegible] u km [illegible] igro Bump 'n' Bu[illegible]



Divja vožnja z norimi avtomobilčki

V njej boste na norih dirkah s [illegible] mobili lahko tekmovali na najbolj no[illegible] pri tem imenitno zabavali Nasprotnike [illegible] vali z raznimi neumnimi orožji sami pa po[illegible] različnih pomagal vozili tudi v dvoje in še [illegible] bo našlo

Programerji so pri ustvarjanju igre naleteli [illegible] eno oviro Super Mario Kartu je SNES omogočal v[illegible] zaslona za 360 stopinj, to pa je na osebnih računalnikih nemogoče! Zato boste lahko drveli samo po progah ne pa tudi izven njih No naj vas malce potolažim Igra bo tako hitra (25s/sek) kot Lotus torej vsaj iz tega vidika ne bo težav Bump 'n' Burn bo na cesto zdrvel maja

Turbo Trax

Super [illegible] dirk[illegible] ni je že bilo, [illegible] ni izpolnila [illegible] Avtomobilske dirke iz ptičje perspektive so na hišnih mlinčkih zelo priljubljene in Turbo Trax bo še ena izmed njih Nova založniška hiša Arcane z njo sicer ne misli delati revolucije toda pobrala bo vse, kar se je iz prejšnih treh pobrati dalo in skrpala nekaj najboljšega na to temo doslej

Dirkanje po praznih mestnih cestah

Turbo Trax bo ponujal tudi dirke za dva igralca a ven [illegible] samo preko povezave dveh računalnikov, pod pod[illegible]a vozil boste lahko nataknili veliko dodatkov Do[illegible]e injekcije bosta deležna tudi atmosfera (grafično [illegible]je objektov) in igralnost (inteligentni nasprot[illegible] Kar se tiče 'originalnih idej so šli avtorji celo ta[illegible]eč, da so nekaj zamislic prevzeli celo s spek[illegible]ove legende Tranz Am

[illegible]o bo vse skupaj izgledalo se boste lahko [illegible]ali lastniki Amig v začetku maja

Leokadian

[illegible]



Izgubljeni v podzemnih hodnikih

svetu pokazati vse se pravi še preostale, ustvarjalne [illegible]mogljivosti Najavili so pustolovščino Leokadian za PC [illegible] A1200 o katere datumu izida še niso prepričani [illegible]tovostjo pa trdijo da bo igra zares izjemna. Pa ne zato, [illegible]r so način igranja povzeli po tačas najbolj vstaljenem [illegible] tolovskem sistemu kazanja in klikanja, temveč ker [illegible]repolni domišlije pod močnim vplivom Twin Peak[illegible] ustvarili nadvse atraktiven scenarij ki vključuje celo [illegible]vna potovanja

Across the Rhine

[illegible] epni [illegible] (PC [illegible] junija [illegible] vsebins[illegible] igre [illegible] zavez[illegible] rmandij[illegible] tična raz[illegible]s[illegible]ost igre pr[illegible] o dovršenost, saj so se avtorji do skrajnosti poglob[illegible] analize slavnih bitk Borili se bomo s tanki in živo silo ter si pomagali s topništvom in

letalstvom med mehanizacijo pa boste našli prav ves hardver ki je bil tedaj zares uporabljen Poleg uspešnega zaključka vojne bo vaš cilj tudi osebno napredovanje saj čin poročnika ne prinaša nobene pretirane slave Grafi-

Druga svetovna vojna izza tankovskih cevi

ka Super VGA ter možnost povezave dveb računalnikov sta potemtakem le še pika na i

Banshee

Obujanje spominov na leto 1941

Ali je povsem sploh še kaj dodati če rečemo da je igra predelava klasika klasikov Taitove 1941 Morda le to, da ima grafične lastnosti v zgornjih mejah amige 1200 in da jo piše Core Design za omenjeni računalnik, v prodaji pa bo maja

Red Ghost

Posebna enota Rdeči duh je včasih ko še se vzhod in zahod najraje gledala izza konic svojih projektilov skrivaj nagajala sovražnikom danes pa, ko je ves svet vojaško združen in ga vodi šestnajst generalov opravlja najrazličnejše skrivne naloge. Sovražnik je seveda svetovna koalicija, oziroma cel svet. Pa nič zato Zaupajmo Empiru in Maelstormu kajti na PC-jib in amigah 1200 bomo deležni lepe vektorske grafike, kot fantje to najbolje znajo, o čemer pa so nas že prepričali v igrah Mid-Winter in Flames of freedom Strategija igra pomembno vlogo, preostali del igre pa je uporaba najrazličnejših bojnih in prevoznih sredstev v misijah na dvanajstih koncih sveta

Neural World

Nekaj čisto novega V Neural worldu živijo bitja, Neuroneti imenovana. Zaradi svojih glavnih glav so nadvse neboglјena, imajo pa nenavadno dobre sposobnosti učenja Se pravi da potrebujejo le še vas modrega pro svetitelja in pedagoga ki jim bo eno za drugim razkril skrivnosti ognja, graditve domov in tako naprej V šestib različnib okoljih jih boste morali naučiti preživetja in prilagajanja vedno bolj neusmiljenim naravnim razmeram Na odgovor, kako boste to natanko počeli bo treba počakati do oktobra (amiga 1200 CD32 PC)

The Seventh Sword of Mendor

SSI se je odločil nadaljevati priljubljeno trilogijo Eye of the Beholder Novemu delu sicer ne bo ime EOB 4, pa tudi dogajal se bo v svetu, ki je trikrat večji od prejšnjega Imenuje se Grymordia razdeljen pa je na dobri in slabi del Dobri del drži s sedmimi čarobnimi meči slabega v šahu slabi pa se pod vodstvom zlobnega Čarovnika pripravlja na ponovni napad na dobrega. In, kot je trdil Murpby, gre nekaj narobe ravno, ko ne bi smelo iti narobe izgubil se je eden izmed mečev Vaša naloga je, da izmed tatov, bojevnikov in magov izberete šestčlansko odpravo ki bo meč poiskala preden bo prepozno Pri tem jo bo oviralo 50 vrst sovražnikov, ki so obdelani po posebnem postopku, da izgledajo na

Neuradni četrti del sage EOB

zaslonu posebej resnično Proti njim se bo dalo uporabiti 150 čarovnij (le kdo si jih bo toliko zapomnil) Zaradi nenapovedane zamude se bomo bojevali lahko šele v začetku junija

Hanse - The Expedition

Prednik nove Hanse je prišel na dan že davnega leta 1986. Takrat se je šlo za prevlado na morju, za trgovanje med hanseatskimi mesti na severni obali Nemčije in Danske Bistveno je bilo grabljenje denarja kupi v Lubecku poceni in čim dražje prodaj v Hamburgu Blago se je dalo med zatišji na trgu tudi vskladiščiti da pa igra ni postala preveč enolična, so poskrbeli pirati ter konkurenca

Nova izvedba se od stare po vsebini razlikuje predvsem v družinskem življenju v novincu si lahko z izborom žene kreirate genetsko podobo naraščaja, in ker

Slovo od matičnega pristana.

se igra odvija skozi pet pokolenj, je treba poskrbeti za čim bistrejše ter čim bolje vzgojene in izučene naslednike, ki bodo odkrivali nove trgovske poti, po smrti staršev pa prevzeli družinsko podjetje Še ena bistvena novost Hanse The Expedition bo priplula v dveh izvedbah AGA in navadni v zelo kratkem času!

Death or Glory

Smučanje po vodi in surfanje po snegu sta le dva med popularnejšimi križanimi športi, ki so bili iz originalnega prenešeni v kako drugo okolje Podobno se je zgodilo Death or Glory, novi igri firme Software 2000, saj se jo da opisati le kot strateško FRP igro Če se vam niti v daljavi ne svita kaj naj bi to pomenilo, si oglejte "Battle Isle" ter "Ambermoon" Nekje vmes leži Smrt ali Slava

Mesto Morgan kateremu načeluje modri kralj Werthas, je zgled miru, dokler ga ne začno oblegati horde divjakov Kralj sumi, da za vsem tem stoji njegov lastni sin Xhor čemur pa Raven, drugi kraljev otrok, ne verjame Slednji je celo tako trdno prepričan da ima njegov brat čisto vest da se z dvornim norčkom odpravita iskati izgubljenega Xhora in tudi orožje za boj proti sovragu Premikata se po pokrajini ki je podobna tisti iz Bojnega Otoka Spotoma rekrutirata vse kar se premika Novo nastale enote se usmerjajo preko poljan podobno kot pri Battle Isle, vse bitke pa so ponazorjene z animacijami Death or Glory mora vznikniti vsak trenutek za Amigo

Druga slovenska pomlad!

Res je! ljudi pri nas se trg računalniških ig… pripadajočih dodatkov počasi širi V Ljubljani je že … trgovin, denimo ***Power Plus*** na Dunajski 113 kjer je … ti vse za PC

Znanilka 'druge slovenske pomladi' je tudi trgovina na Gornjem trgu 24 kjer je ***Digitalia*** odprla svojo prvo prodajalno za računalniške igre Lastniki so nam zagotovili da boste tam našli prav vse kar ste si vedno želeli Torej najnovejše in najboljše igre za PC Amigo Sego in Nintendo, pa še igralne palice za vse tipe računalnikov grafične in zvočne kartice za PC-ja, multimedialne konfiguracije CD-ROMi za vse računalnike in konzole, poleg tega pa še nagradna tekmovanja in cel kup

Obložene police trgovine na Gornjem trgu v Ljubljani.
Nič drugače ni tudi v trgovini Power Plus, na Dunajski!

presenečenj V trgovini boste našli tudi anketo, kamor boste lahko izlili svoje srce in napisali, kaj si v trgovini želite in česa ne

Pripravili: A. Robinc, J. Terpinc in P. Škerl

Nominacije za nagrado

Stalni in zunanji sodelavci Megazina smo po brunih debatah sestavili nominacije za osem zvrsti iger in nominacije za pet posebnih nagrad. V vsaki kategoriji je po pet iger, ki so bile napisane v zadnjem letu dni. V posamezni kategoriji lahko glasujete le za eno izmed petih nominiranih iger. Vaše glasove napišite na priloženi kartonček in jih pošljite na naš naslov. Upoštevali bomo vse glasovnice, ki bodo prispele do 1. junija in bodo pravilno in čitljivo izpolnjene. Rezultate bomo objavili v dvojni poletni številki, ki bo izšla okrog 25. junija. Nagrada Megagame za najboljše dosežke na področju računalniških iger je pomemben korak k razvoju softverskega trga in spreminjanju javnega mnenja o igrah. S to nagrado želimo dati vsem bralcem Megazina in tistim, ki jih to zanima, možnost izbrati najboljše igre, hkrati pa spodbuditi zanimanje tujih založniških hiš in jim pokazati, da je tudi naš trg zanimiv in poln dogajanja. Nekaj o nagradi Mega-game si lahko preberete tudi v uvodniku.

Uredništvo



MEGA GAME

1993

Najboljša igra

Day of the Tentacle	(LucasArts)
Dune 2	(Virgin)
Doom	(ID Software)
Syndicate	(Bullfrog)
X-Wing	(LucasArts)

Najboljša grafika

The 7th Guest	(Virgin)
Sam & Max Hit the Road	(LucasArts)
Doom	(ID Software)
Syndicate	(Bullfrog)
Comanche	(Novalogic)

Najboljša glasba in zvok

The 7th Guest	(Virgin)
Rebel Assault	(LucasArts)
Doom	(ID Software)
Syndicate	(Bullfrog)
Day of the Tentacle	(Lucas Arts)

Najboljša nova ideja

One Step Beyond	(Ocean)
The Incredible Machine	(Dynamix)
Dune 2	(Virgin)
Syndicate	(Bullfrog)
The Lost Vikings	(Interplay)

Najboljša akcijska igra

Cannon Fodder	(Sensible Software)
Doom	(ID Software)
Fury of the Furries	(Mindscape)
Mortal Kombat	(Virgin)
Street Fighter 2	(U.S. Gold)

Najboljša akcijska pustolovščina

Shadow Caster	(Origin)
Frontier	(Konami)
Syndicate	(Bullfrog)
Prince of Persia 2	(Broderbund)
Alone in the Dark 2	(Infogrames)

Najboljša pustolovščina

Day of the Tentacle	(LucasArts)
Larry 6	(Sierra On-Line)
Sam & Max Hit the Road	(LucasArts)
Simon the Sorcerer	(Adventure Soft)
The Hand of Fate	(Westwood Studios)

Najboljša strateška igra

Dune 2	(Virgin)
Masters of Orion	(MicroProse)
Sim City 2000	(Maxis)
Syndicate	(Bullfrog)
The Settlers	(Blue Byte)

Najboljša simulacija

Comanche	(NovoLogic)
Flight Simulator 5	(Microsoft)
IndyCar Racing	(Virgin)
TFX	(Ocean)
X-Wing	(LucasArts)

Najboljša športna simulacija

NHL Hockey	(Electronics Arts)
IndyCar Racing	(Virgin)
Goal!	(Virgin)
Michael Jordan in Flight	(Electronics Arts)
Sensible Soccer	(Sensible Software)

Najboljša igra FRP

Lands of Lore	(Westwood Studios)
Bertayal at Krondor	(Dynamix)
Ultima Underworld 2	(Origin)
Ultima 7	(Origin)
Might & Magic 5	(N. W. Computing)

Najboljša miselna igra

Lemmings 2	(Psygnosis)
One Step Beyond	(Ocean)
The 7th Guest	(Virgin)
The Incredible Machine	(Dynamix)
The Lost Vikings	(Interplay)

Najboljša igra na CD-ROMu

Dracula Unleashed	(Viacom N. M.)
The 7th Guest	(Virgin)
Rebel Assault	(LucasArts)
Mad Dog McCree	(ALG)
Microsoft Golf	(Microsoft)

Drugačne vrste žival

NA OBISKU PRI GREMLIN GRAPHICS

Andrej Bohinc

Sonce je sijalo na angleško mestece Sheffield v grofiji York ob reki Don Nič posebnega ni bilo tam na kar bi bilo lahko to mestece s 500 000 dušami ponosno Obe lokalni nogometni enajsterici sta životarili v spodnjem delu lestvice prve angleške nogometne lige na mestno univerzo s 5% prehodnostjo se je vsako leto vpisovalo manj študentov tovarne nožev in tačnic so poslovale z gromozansko izgubo in za obnovo kemične industrije je kronično zmanjkovalo denarja Mestece je drvelo v propad tako s fiziološkega kot s socialnega vidika

Potem pa sta se nekega soparnega poletnega dne pred dobrimi desetimi leti v Sheffield priplazila zakonca Ian in Jenny Stewart in tam ustanovila štab Gremlin Graphicsa danes ene najbolj znane in uspešne založniške hiše zabavnega softvera v Veliki Britaniji In od takrat naprej je šlo v Sheffieldu vse samo še navzgor...

Ne seveda ni šlo vse samo navzgor Bili tudi so padci in vzponi, hrez katerih v življenju pač ne gre Kar pa se tiče zgodbe o nadaljnjem razvoju Gremlina je ta skoraj bolj pravljična kot so pravljična istoimenska krvoločna bitja, ki sovražijo svetlobo in se razmnožujejo s pomočjo vode

Gremlin se predstavi

Gremlin Graphics je bil torej ustanovljen še v dobrih starih časih ko je Mirko tipkal na radirko Gremlin je sprva založil nekaj iger za osembitnike s prihodom šestnajstbitnih računalnikov pa je njegovo srce začelo biti za amigo In še danes ko mnoge založniške hiše puščajo


Delovni prostori Gremlinove "centrale" v Sheffieldu

amigo na cedilu zaradi cvetoče ga piratstva in vse večje popularnosti PC-jev za igralne namene Gremlin tudi v prihodnje napoveduje popolno zvestobo vsem amiginim modelom, vključno z novo Commodorjevo 32-bitno konzolo CD32, za katero je Gremlin trenutno pravzaprav tudi vodilni oskrbovalec z igrami


Za odlične zvočne učinke v igrah potrebujete profesionalni snemalni studio

Gremlin je že od nekdaj slovel po svoji poslovnosti in skrbnem vlaganju sredstev za lastni razvoj in še danes polaga veliko pozornosti sleherni malenkostni pri razvoju svojih iger in reklamnih kampanj zanje Za družbe z omejeno odgovornostjo, med katere sodi tudi Gremlin, je sicer značilno, da rade propadejo, ko si njihovi družbeniki nagrabijo preveč denarja, nato pa pozabijo na svoje poslovne obveznosti. Pri Gremlinu se tega zavedajo in se zato držijo pravila "zadovoljen poslovnež = propadli poslovnež".

Toda nekaj pa z denarjem vendarle morajo početi? Seveda, saj (kot sem že rekel) veliko investirajo v dodatno izobraževanje zaposlenih, pisarne in razvojne ugodnosti, kar zagotavlja, da je njihovo osebje prijazno, zadovoljno, odeto po zadnji modi in vozi Roll Royce Not! Gremlinovi programerji so strokovno odlično podkovani (eksperti), imajo vso potrebno znanje ter izkušnje in so sposobni narediti vse, kar pade na misel piscem scenarijev Na žalost pa ti slednji zadnja leta niso prav pogosto spuščali svoje domislije na pašo, zato Gremlinove igre niso kaj prida originalne in polne svežih idej

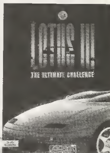
Za nadaljnji razvoj se je Gremlin leta 1991 odločil za odprtje centra Gremlin Ireland v Dublinu kjer sedaj delajo najbolj talentirani programerji, grafični mojstri in animatorji s cele Irske Iskanje mlade (irske) krvi je obrodilo sadove, tem pa so oktobra 1992 sledili Gremlinovi najboljši poslovni rezultati V tistem času je bil Gremlin po Galuppovih raziskavah s 18.4% deležem prodaje na tržišču iger "full price" prvi med založniki, njegov priskledník GBH pa s 16.8% drugi na trgu za "budget games" Zool in Lotus 3 sta bila prva in druga na lestvici najbolje prodajanih iger "full price", Lotus 1 in Supercars 2 pa prva in četrta na "budget" listi

Na cesti z Lotusom

Gremlin je bil in je znan po tem da ni nikoli proizvajal tako množično, kot to počno nekateri drugi založniki (Ocean Psygnosis, Microprose) V zadnjih desetih letih je izdal povprečno samo pet iger na leto

Začel je z dogodivščinami neverjetnega ježka v igri **Impossamole**, nadaljeval z mesarjenjem bojevite mehanske muhe v igri **Venus the Flytrap**, potem pa je že prišel prvi Lotus (**Turbo Challenge**) odlična arkadna simulacija vožnje z istoimenskimi avtomobili, ki je doživela še tri nadaljevanja **Lotus 2** je prinesel nove ovire na cestah in presedlal od dirk z nasprotniki na tekmo s časom, kar mnogim ljubiteljem izvirnika ni bilo všeč Zato ste lahko v **Lotusu 3** izbirali med obojim, pa še dodaten urejevalnik lastnih prog ste imeli na voljo Če ste danes srečen lastnik konzole CD32, lahko kupite **The Lotus Trilogy**, na katerem so vsi trije Lotusi še dodatno zvočno izboljšani!

S serijo Lotus pa še ni konec Gremlinovega spiska dirkalnih simulacij **Nigel Mansell's World Championship** je tudi zelo znana (in ne nujno dobra) arkadna simulacija formule 1, ki so jo v VB prodali na tisoče Nigel Mansell WC je tipičen primer, kako so Angleži pripravljeni odpustiti spodrslaje, če je le njihova vsebina prava in namen dober Iz Gremlinove garaže so pridrvele še tri tovrstne igre (**Toyota Celica GT4 Rally, Team Suzuki** in **Combo Racer**), ki pa niso bile deležne posebnega zanimanja Drugačni so bili le **Supercars** (1 in 2) kjer smo dirkali v ptičji perspektivi in nasprotnike izrivali s prog z najrazličnejšimi (nedovoljenimi) pomagali Igra je doživela še cel kup imitacij (Nitro, Overdrive) iz drugih založniških hiš



Lotus 3: Vse kar naredimo mi, razbijete vi!

Dohro smo se zahavali tudi z akcijsko igro **Switchblade** (1 in 2) ki je bila takrat celo najboljša na najenem področju, ter pravljično ploščadno arkado **Harlequin** katere se še vedno drži naziv "the strangest game ever!" Ostale Gremlinove arkade (**Video Kid**, **Pegasus**) so bile tako preveč prežvečene da bi jih bilo vredno omenjati, razen seveda ene velike izjeme, fenomena **Zool**

Zool je cool!

Glavni lik te igre, intergalaktični super ninja iz n-te dimenzije, je bil leta 1992 lansiran kot hit še preden je prišel na prodajne police Z Zoolom so Angleži dobili svojega narodnega junaka nekakšnega slovenskega

Martina Krpana ki jih bo branil pred napadi Maria, Italijana z japonskim (nintendovim) potnim listom in arogantnega Seginega ježa Sonica the Hedgehoga. Okoli Zoola je Gremlin ustvaril takšno evforijo kot le redko kdo in s prodajo majic, nalepk, značk, nogavic, zobnih ščetk in skodelic z njegovo podobo zaslužil več denarja kot s samo igro. Logična posledica Zoolomanije, ki v Veliki Britaniji še vedno traja, je po receptu "kuj železo dokler je vroče - ko se ohladi, ga daj v mikrovalovno pečico", izšlo še njegovo nadaljevanje **Zool 2**. V njem Zool še kar naprej uspešno glupira po šestih fantazijskih svetovih, za spremembo pa lahko vodite tudi njegovo prijateljico Zooz. Dejstvo pa je, da se v celi igri Zool in Zooz samo enkrat srečata (na izbirnem zaslonu), kar pomeni, da kakšnega tretjega dela, v katerem bi lahko nastopil še mali baby-zool ne bo (če pa morda vendarle bo, bo po Megazinovi zaslugi, saj smo prav mi Gremlinu posredovali to zanimivo idejo).

Geslo "Zool je cool!" pa s tem seveda še ni šlo iz mode. Kje pa! Zoolu se je uspelo pririnití tudi na Nintenove in Segine konzole (Le kako - to je skoraj nekaj tako nemogočega, kot če bi Super Mario Brosa predčali za Segin Mega Drive in Sonic the Hedgehoga za Super Nintedno!), dobite ga zraven vsake Commodorjeve konzole CD32 (Commodore je šel z njim še celo tako daleč, da ga je "posvojil" za reklamno kampanjo svoje amige 1200!) obeta pa se tudi še ena igra z njim v glavni vlogi, dasiravno ne bo niti malo podobna prvima dvema.

Najboljše od ostalega

Gremlina poznamo še po nekaterih drugih igrah. Kvazi pustolovščini **Plan 9 from Outer Space** in **Suspicious Cargo** sta že dve izmed njih. Prva je bila narejena po najslabšem filmu v celi zgodovini celuloidnega traku, ki je bil posnet že daljnega leta 1925, in je njegov sloves nadaljevala, druga pa je klasičen primerek do skrajnosti izrodene ZF zgodbe. **Space Crusade** je strateška obdelava istoimenske namizne igre, v kateri vodite elitni odred Vesoljskih marincev, vzdržujete mir in pregledujete plovila, ki se vračajo iz Kaosa. Podoben tip igre, čeprav s popolnoma drugačno vsebino, je tudi Gremlinov **Hero Quest**, kjer v vlogi junaka z magijo in mečem preganjate zlobne čarovnice in čarovnike. V novi seriji ultimativnih "questov" je pravkar izšlo tudi njegovo nadaljevanje **Legacy of Sorasil**, v katerem lahko vodite že kar štiri junake!

Za nogometne fanatike in obsedence s statistiko je Gremlin ustvaril igro **Primer Manager** (1 in 2), ki je postala najbolje prodajana managerska simulacija nogometa vseh časov in bo kmalu dobila še tretji del, za katerega pa še avtorji sami ne vedo, kakšne novosti bodo vnesli. Nedavno je izpod Gremlinovih peres prišla tudi R-Type streljanka **Disposable Hero**, ki pa je doživela (milo rečeno) čisti polom. Vse drugače pa bo najbrž z igro **K240**, nadaljevanjem slavne strategije **Utopia**, ki jo že dolgo, dolgo časa programira taisti Graham Ing. Kakorkoli že, v naslednjih nekaj tednih bo jasno, ali se je na igro splačalo čakati!

Zadnja Gremlinova igra, ki smo jo testirali, je bila **Litil Divil**, poskočna arkadna pustolovščina, v kateri nastopa čisto drugačne sorte junak, ki je zelo nevljuden in gobezdav do igralca, ki ga upravlja. Ta vražič naj bi postal Gremlinova maskota za PC-je, in bo kmalu nastopil tudi PC CD-ROMu, kateremu bodo pri Gremlinu v prihodnje posvečali vse več pozornosti. V bližnji pribodnosti si od Gremlina lahko obetamo še dirkalno igro **Top Gear 2**, ki bo ponujala več kot samo dirkanje po zaprašenih cestah, in pa predelavi **Jungle Strike** in **Desert Strike** za PC-je.

Tako, prišli smo do konca naše predstavitve založnika, prvega v seriji člankov na to temo. Naslednjič bo na vrsti Ocean. Da pa se ne bi poslovili kar tako, je poskrbel Gremlin sam. **Pet srečnikov ali srečnic, ki bodo pravilno odgovorili na tri vprašanja, bo prejelo po eno Gremlinovo torbico s kupom dobrot (Zoolove majice, mape, platnene torbe, nalepke, skodelice, značke, posterje, lizike...)!** Zadovoljni? ☺

Naslov:
Gremlin Graphics
Software Ltd
Carver House 2-4
Carver Street
Sheffield S1 4FS England
Tel. 00 44 0742 753423
Fax 00 44 0742 768581

Nagradna vprašanja:

1) Koko je ime Zoolovi ženički?
a Zozo
b Zooz
c Štefka

2) Koliko nodoljevonj je doživelo serijo Lotus?
a Tri
b Več kat Santa Barbara
c Točno nabenega

3) Kje točno je Gremlin leta 1991 odprl svojo novo podružnico?
a V Beogrodu
b V Dublinu
c V Lilehammerju

Odgovore napišite na priložen kartonček in pošljite na naslov uredništva do 5. maja. Nagrajenci bodo objavljeni v naslednji številki.

Primož Škerl

PAGAN
Ultima VIII

Avantar na otoku superlativov

[illegible]

V primerjavi malho lahko stlačite skoraj vso [illegible]

Toliko vzvodov... le kateri [illegible]

MEGAMETER

	PC
	arkadna pustolovščina
	Origin

Skupna ocena

96

87 | 92 | 95

igra meseca

V nekaterih so ljubezenske zgodbe, spet druge opisujejo prihod temnih sil v deželo, tretje pa vam nudijo napotke za reševanje ugank in iskanje skrivnosti. Mnogo važnega se izve tudi od ljudi, ki se potepajo naokrog. Koristno pa je tudi potisniti junakov nos v vsako omaro, skrinjico in zaboj, ki mu pride v vidno polje. Vendar pozor: vse skrinje niso tako nedolžne, kot se zdijo na prvi pogled... Na ta način si prisvojite osnovno orožje, ki je potrebno za življenje v deželi nemrtvih (to so mrtvi, ki z nogami še vedno tlačijo površje otoka). Za kakršnokoli resnejšo oborožitev in oklep je potrebno, tako kot v vseh kraljestvih (razen v utopičnem komunizmu) plačati solde. Poglavje zase pa je, kako do soldov priti. Lahko jih nakradete po hišah ali pa poberete s trupel nemrtvih (karkoli naj že to pomeni), katerim ste podarili enosmerno vozovnico za nebesa (ali pekel), lahko pa tudi pobirate drago kamenje, ki leži vsepovsod, ter ga prodate draguljarju. Drugi način je najprimernejši, saj novi nemrtvi vztrajno lezejo na plan, medtem [illegible] orožje, si u berete čarovniške zvitke ter dobršno mero poguma, je višja naslednja postaja podzemni svet, v katerem na vas preži več nevarnosti, kot je cigaretnih ogorkov na ljubljanskih pločnikih. Nič nenavadnega niso skakanja s kamna na kamen preko globoke vode ali pa pritiskanje in vlečenje ročic, katerih pravilni položaj odpira vrata v sosednjo sobo, ter seveda na stotine dvo ali večbojev, ki vam zvišujejo točke spretnosti in mane (čarovniške energije). Večino energije, ki odteka s krvjo, se da nadomestiti tudi z napitki, ki se najdejo ob truplih tistih, ki so poizkušali, pa niso uspeli. Prepotrebno prakso v sabljanju si lahko pridobite tudi na urah sabljanja pri lokalnem mojstru, kar pa seveda zelo izprazni vašo mošnjo.

Vaš mali naj bo: preišči vsako hišo in napušč do zadnjega kotička!

Ne najbolje je izvedena malha, v katero zlagate svojo imovino, saj je že na prvi pogled pretesna za vso hrano, denar, orožje, zvitke in napitke, ki bi se lahko znašli v njej, tako da se bodo predmeti med seboj zagotovo prekrivali. Pohvalno pri malhi je, da se odpre na ukaz in se enako tudi zapre, da ne bi zasedala dragoceni prostor na zaslonu. Podobno je s statusom Avatarja, ki je lahko kot drobcena ikona v desnem spodnjem kotu, lahko pa se razleze čez tretjino ekrana, in v katerem vidimo preostalo energijo, trenutno uporabljano orožje in ostale pomembne podatke.

Da bi se zaslonski prikaz brez nepotrebnih omejitev vključeval v celostno podobo igre ter soustvarjal primerno ozračje, je bilo treba poseči po novih trikih. Grafika je ostala 256 barvna v srednji ločljivosti, vendar to niti najmanj ne moti, saj so vsi predmeti izrisani z veliko natančnostjo. Prevelika ljubezen risarjev do popolnosti lahko igralca tudi zavede, saj so kakšni useki v kamnitih stenah na moč podobni skrivnim prehodom ipd. Zanimiv sistem so si izmislili tudi za prikazovanje notranjosti hiš in vodim: takoj, ko vstopite v hišo ali pod napušč, se razgrnejo vse višje plasti (gornja nadstropja, streha), kar zagotavlja imeniten pregled hišnega inventarja. Tak pogled je v veliko pomoč tudi pri iskanju skritih prostorov, saj se le-ti vidijo, vas pa gnze, kako se da v njih vstopiti. Odlično je narejena tudi animacija glavnega lika, saj so zanjo porabili kar 1200 različnih položajev telesa: napadanje, plezanje, skakanje, tek ipd., kar se odraža v popolnoma gladkemu gibanju. Podobno je tudi z drugimi bitji in okoliškimi predmeti, kot so slapovi in ognji. Ker je pokrajina tako kompleksna, igra pa teče tudi na računalnikih s 4MB RAM (čeprav težko), je jasno, da se morajo sem ter tja podatki tudi naložiti z diska. To lastnike hitrih diskov ne bo motilo preveč, počasnejšim pa je lahko dolg trn v peti.

Ja, Avantar, kaj pa počneš na tleh? Pa saj nisi vendar mrtev?!

Če bi hotel igri podeliti Oskarja, bi si ga zagotovo zaslužila zaradi enkratne glasbe in osupljivih zvočnih učinkov. Glasba se prilagaja trenutnemu dogajanju v igri, kar preprečuje napade zaspanosti, zvočni učinki pa so zgodba zase. Šumi so odvisni so od vrste tal, na katerih stoji Avatar, segajo pa vse od škripanja lesenega poda pa do čofotanja po mlakužah. Podobne kvalitete so tudi kriki, stoki in smeh sovragov, ne zaostajajo pa niti eksplozije. Vsemu temu se po nakupu dodatnega govornega paketa pridruži še digitalizirani govor. To zavzame naslednje 4 MB trdega diska.

Ker pa vsi vemo, da se na koncu vse lepo izteče le v pravljicah, moram odkriti tudi slabe strani Ultime. Pravzaprav obstaja le ena sama, vendar ta dovolj velika. Opazili jo bodo samo tisti, ki nimajo pod pokrovom Pentiuma, na 486kah pod 50MHz in, Bog ne daj, 386kah brez matematičnega koprocesorja je igra le pogojno užitna, saj je počasnost grafičnega prikaza očitna. To se lahko delno omili z izklopom prikaza vsake druge sličice v animacijah, vendar je to le začasna rešitev. Popolna rešitev je, kot sem že omenil, posedovanje 486/66 ali Pentiuma.

Po vsemu temu lahko rečem, da je Pagan fenomen na področju računalniških iger. Ne samo po obliki in vsebini, temveč tudi po dolžini igranja. Kdor nima časa ali pa ima sitne starše, naj se igre raje ne dotakne, saj mu bo požrla ogromno časa! Sam sem potreboval za temeljit ogled mesta in bližnje okolice, preučevanje nujno potrebnih knjig ter nabiranje soldov za opremo približno 35 ur (raje več), pa se v tem času vsebine igre v bistvu nisem še niti dotaknil! Igra torej, za katero bi bil potreben orožni list! Ⓜ

Le kako se bo končal ta spopad?

Avantar in njegova prijateljica v objemu smrti: obkoljena s sovražnikovimi pošastmi

Boštjan Troha

Perihelion

Rešite svet pred zlimi silami, d.o.o.

Boj na življenje in smrt!

O, Gospod, spet sem imel tiste moraste sanje v breznih podzavesti, v skriti dimenziji razuma, je meja med Svetlobo in Temo: trdnjava iz samega jekla, ki jo je na meji dveh svetov postavilo neizreklјivo bitje, starodavna, nesveta Moč nerojenega boga; pomoči. O, Gospod, čutim žareč soj za tistim jeklenim portalom

To ni kakšna variacija De profundisa Alojza Gradnika, ampak scenarij nove Psygnosisove zapletenke Perihelion. Beseda perihelij sicer pomeni, da je planet najbližje soncu, ampak to z igro nima nobene veze - sliši pa se dovolj grozljivo, kar pa je navsezadnje tudi bistveno.

Torej! Nerojeni bog, ki mu pravijo kar Unborn, se je odločil polastiti se Citadele, utrdbe, kjer so vse do nedavnega prebivali miroljubni narodi. Ljudje so začeli umirati v strašnih mukah in trpeti v neznosno grozljivih mutacijah, ki jih povzroča prisotnost Nerojenega. Mesto in z njim dežela je na robu propada in uničenja. Nerojeegaje treba uničiti!

In tako je usoda sveta, kot že nekolikokrat, spet v naših, iskreno povedano precej nesposobnih rokah. Tolažimo pa se lahko s tem, da svetovi, ki naj bi jih reševali ljudje s pomanjkljivo izobrazbo in polnimi usti na hitro pripravljene hrane, ne morejo biti zelo pomembni.

Otto razstavljeni

Ob Perihelionu smo se, resnici na ljubo, kar oddahnili. Po plitvih in za Psygnosis netipičnih datotekah, kot sta Second Samurai in Brion the Lion, je tu spet klasična igra tipa "iz-tvojih-črev-bom-naredil-jermene-na-vozovih-za-trupla". Igra, ki je ravno prav morbidna, da še ni komična in ravno prav realistična, da še ni patetična, je v bistvu klasična frpjščina. Po čudovito animiranem uvodu, vas na to spomni zamudno in na trenutke dolgočasno sestavljanje šestih karakterjev, ki so kar obvezni elfi, knighti, thiefi, clerici in humani, le s psioničnim face-liftingom. Tako lahko izbirate med bi- necroni (frajerji iz organske kovine), cyberni (klasični kibernetični organizmi - kiborgi), khymeri (človeku [illegible] dobna bitjeca) in symbioni (hell's angels naslednjega [illegible] societja). Vsak tip ima seveda različne fizične, psihične [illegible] kaj-jaz-vem-kakšne-še moči, ki jih je treba skrbno razporediti in s tem narediti odločen korak k uspešnemu k[illegible] cu igre. Seveda pa sestavljanje karakterjev še zdaleč [illegible] najbolj duhamorno opravilo. Tu je še pisanje urokov [illegible] je treba iz nič manj kot štiridesetih delov (npr. negativn[illegible] energija, ledeni udarec,...) sestaviti učinkovito čarovnijo. To početje je čisto brcanje v temo, saj nikjer, tudi v navodilih ne piše, kako se uroki mešajo in kateri so najučinkovitejši. Znanje si mora igralec nabrati kar med igro, [illegible] pa zapisovati. Igri lahko poleg teh dolgovezno[illegible] očita[illegible] odločno linearen razplet zgodbe, silno maj[illegible]rk, s katerim se izpisujejo sporočila in nena[illegible]no upravljanje z mnogoterimi ikonami.

Kaj pa lahko o igri povemo dobrega? Atmosfera je zares fenomenalna. Grozeči zvočni efekti in mogočna wagnerjanska glasba omogoči igralcu, da se docela vživi v igranje. Tudi grafika je čudovita, saj s tipičnim oranžno rjavim odtenkom zadosti predstavam o kibersvetu brez sonca in s težkim zrakom. Igra po opravljenih uvodnih sitnostih postane izjemno privlačna in vsak, ki ga igre FRP vsaj malo zanimajo, bo na vsak način hotel raziskati kdo je surova eniteta Unborn in zakaj mu je Citadela tako všeč.

Podoba mesta od zunaj...

...in od znotraj. (Kje je McDonald's?!)

MEGAMETER

Amiga, PC, ST, CD32

igranje domišljijskih vlog

Psygnosis

P · 7 · 13 · N

Skupna ocena

79

80 · 84 · 75

Aleš Petrič

BENEATH A STEEL SKY

Zabava z železo-betonom

Še [illegible] p[illegible] o Lure of the Temptress [illegible] e Revolution? Ne! [illegible] dega, jaz [illegible] naslednik. Steel Sky [illegible] PC-[illegible] končni množici belih ali [illegible] nih pu[illegible] drugi pa bo stopil [illegible] [illegible] strel za hitre arkade in[illegible] pl[illegible] zato s[illegible] Steel Sky tamkaj postal [illegible] hit.

[illegible] je tak[illegible] navadni grafični avantur[illegible] [illegible] peri ra[illegible] preberi račko, obleci [illegible] ej račk[illegible] zgolj dobro izdelana igra k[illegible] izstop[illegible] čjo ter lahkotnem igranja [illegible] ra[illegible] a [illegible] Elegantno zamišljena je [illegible], ki se začne nekako [illegible] dežeh res ne vemo ka[illegible] la je čebelica... Ups [illegible] ne. Takole je bilo, kot glavni protagonist Robert [illegible] znajdete v helikopterju, ki vas ugrabi vašemu domu v divjini, imenovanemu [illegible] "Gap". Tik pred ciljem [illegible] helikopterjev računalnik skrivnostno obesi, kontrolo [illegible] nekdo drug in kmalu [illegible] sledi "splat". Kot [illegible] se [illegible] iz razbitine in hitro pobegnete. [illegible] takoj obdolžijo terorizma in za vami organizirajo [illegible] Zatečete se v enormno [illegible] sredi nekakšnega [illegible] avstičnega mesta, zgrajenega izključno iz jekla in armiranega betona. Mesto spominja na [illegible] [illegible] farmo leta 1984, popolnoma nadzoruje ga psiho[illegible] superračunalnik LINC, ki pa ni le psihopat ali tudi [illegible] surrealist. Ne, ne, fant je profesionalen psiho[illegible] morilec, ki se v prostem času ukvarja tudi z raču[illegible] in vodenjem velemesta. Atmosfera v mestu je torej tako neprijazna, da bi ven pobegnil še Orwell. Kmalu vam postane jasno, da je helikopter sabotiral LINC osebno, ki je na začetku [illegible] zaprav ukazal vašo ugrabitev. [illegible] pa psihopatski računalnik razreže še stražarja, ki vas ujame, se lahko le [illegible] obrnete k ogledalu, vzdignete eno obrv in porečete: [illegible]

Sporazumevanje z igro [illegible] celoti opravljate z miško, saj od tipk uporabljate le F5, ki [illegible] menu, kjer lahko igro shranite in naložite, končate, nastavnate glasnost, zvočne efekte in še kaj. Zelo pomembna je tudi možnost uravnavanja hitrosti, saj s slednjo poljubno pohitrite ali upočasnite dogajanje, s tem pa tudi hojo svojega in drugih likov ter hitrost teksta. Mnoge časovno omejene uganke bodo s tem postale veliko lažje. Neverjetna, a resnično je dejstvo, da zaslon [illegible] ni razdeljen! Nikjer nobenih neumnih [illegible] o času, točkah, predmetih, glagolih in podobni šari. Vse, kar si zamislite, lahko izvedete s preprostim klikom na miško. Z levim klikom fosterju določite destinacijo, z [illegible] klikom na predmet, ki ga želite uporabiti, pa [illegible] izvede najbolj logično operacijo. Vrata lahko tako odprete, [illegible] stikalo povlečete ali pritisnete. Predmete [illegible] v nekakšnem padajočem (pull down) menuju [illegible] vzamete in uporabite pa jih z desno [illegible] miške [illegible] jih lahko tudi prepustite [illegible] očeno va[illegible] spremljevalcu, sarkasti[illegible] robotku Joeyu [illegible] ki se polovico igre [illegible] ostali polovici [illegible] vam [illegible] pomaga. Slednji igro [illegible] vašem [illegible] obliki opravil, uporaben pa posta[illegible] ko mu [illegible] [illegible] začetek bo dovolj "[illegible]" [illegible] mali na svoj vid[illegible] [illegible] pa si ne morete [illegible]

Igra je postav[illegible] ljena v štiri okolja: industrijski nivo, mestno stanovanjsko četrt, park in podzemlje. Vsako okolje ima značilno grafiko, glasbeno podlago in tipične probleme, ki ti so neredko dokaj težki [illegible] logi[illegible] ravno pogosta odlika [illegible] Vsi [illegible] spoznate, niso tam le z[illegible] okviru igre živijo lastno [illegible] odijo na [illegible] in se pogovarjajo z drugimi. Tak[illegible] približ[illegible] jete in prisluškujete, na ne[illegible] varne [illegible] lahko pošljete tudi Joeya. Vzp[illegible] gramerjev, saj so se z d[illegible] slonov[illegible] trudili. Statičnost scene razbij[illegible] animi[illegible] ktov v ozadju, ki nimajo z [illegible] najma[illegible] e. Ventilatorji se npr. na ve[illegible] ribice ma[illegible] vajo po akvarijih in iz vseh [illegible] di. Ena [illegible] omanjkljivosti igre so zv[illegible] ekinjajo sicer prijetno glas[illegible] go. Nadležno je tudi zavzemanje pozicije vaše[illegible] njegovega sogovornika, ko se odločite za pogov[illegible] p[illegible] ojanje robotka Joeya, ki se včasih kotali ka[illegible] d[illegible] esto da bi vam pomagal.

Beneath a Steel Sky je [illegible] bra pustolovščina, ki tudi [illegible] p[illegible] ska, za poganjanje pa [illegible] ju se s šestih in[illegible] stalacijskih [illegible] a diska, kar je [illegible] milo reče[illegible] mo. Igra je vzpo[illegible] udna ž[illegible] samega [illegible] vsakega predmeta ni potrebno postavljati v [illegible] zvezo z dvanajstimi [illegible] bolne.

Tako izgleda to v računalnikovih možganih

Na obisku pri doktor Feelgoodu

"A mi prodaš svoj krzneni plašč?"
"Ne! Ne kupujem s kiberostiki!"

Da bi zapustili industrijski nivo, morate najprej aktivirati stikalo v elektrarni, kar lahko storite le z uporabo eksploziva, francoza (tistega iz železa) in Joeya. Potrebno je le še malce tuhtanja, pravilna izbira prostorov in vse kar sledi, je le še poezija.

MEGAMETER

Amiga, PC

pustolovščina

Revolution/Virgin

Skupna ocena

84

81	77	85

Aleš Petrič

UFO

ENEMY UNKNOWN

E.T. GO HOME! (ZAŠTO MAMA, TEK JE 12 SATI!)

Da majhni grdi in kosmati ali pa skoraj prozorni z velikimi glavami. Vesoljci so že od nekdaj bili in bodo ostali nenadkriljiva pokora. Kar naprej nekaj brkljajo okoli naše matere Zemlje, ugrabljajo ljudi, snemajo filme in povzročajo katastrofe. Tokrat pa so šli le predaleč. Kot vedno, so tudi tokrat poskusili zavzeti Zemljo, vendar je to softverski biši MicroProse končno le prekipelo. Njeni programerji so staknili glave, zvrnili kozarec ali dva Jolt Cole in prišli na dan z enkratno idejo za radikalno dezinfekcijo malih zelenih. Plan se imenuje UFO: Enemy Unknown in bo poleg vesoljčkov zagotovo pokoril tudi vse tiste, ki jim beseda strategija pomeni še kaj drugega kot le ime majhne bodljikave puščavske rastline. MicroProse se je tudi tokrat izkazal, kar smo od njega tudi pričakovali.

S pravim orožjem se da speštati vsakega vesoljčka!

UFO ni potemtakem nič drugega kot šolski primer dobre strategije in vsi, ki še niste osvojili prozornega sporočila prvega odstavka, si ga zapomnite zdaj. Kupite UFO takoj! Igra vključuje vse bistvene elemente, ki naredijo dobro vojno. Tukaj so kordoni budobnih in tehnično naprednih vesoljčkov, ki ne počno drugega kot pijejo osvežilno Sola Colo in rovarijo proti našemu planetu. Nasproti jim stoji kopica bogatih držav, na njihovem čelu pa Vi, vaš PC in židana marela. Omeniti moramo še 6.000.000 dolarjev začetnega proračuna, prvo že zgrajeno in popolnoma opremljeno bazo ter obsežen arzenal najmodernejših orožij in drugih tehničnih pripomočkov za delo z vesoljčki. Tehnologija slednjih je seveda neprimerno boljša, zato morate z letali (najprej le Interceptor) pridno nadzorovati čimvečji zračni prostor, graditi nove baze in radarje z večjim dosegom, saj lahko le tako pravočasno opazite bližajoče se leteče krožnike. Ko torej srečate prvo letečo cigaro, le pritisnite na strel in recite "prosim?". Nato običajno sledi polet transportnega letala Skyranger s čimvečjim številom vojakov (odvisno od velikosti in oborožitve NLP-ja) na mesto sestrelitve. Preostane le še pogovor s preživelimi (beri pokol preživelih) in zatem transport opreme, trupel in predmetov nazaj v bazo. Faza bojevanja sumljivo spominja na legendarno strategijo Laser Squad, le da je tokrat grafika trorazsežno izometrična. Vojaki so določeni z enotami premikov, morale, moči, natančnosti streljanja in še mnogimi drugimi indikatorji. Zelo pomembni so tudi oklepi, ki so prav tako podobni tistim iz Laser Squada, le da jim je tokrat dodan tudi oklep od spodaj. Zemeljske misije imajo navadno en sam cilj: nevtraliziranje vseh sovražnikov. Med vojaki in njihovimi nalogami izbirate s celo vrsto ikon, s katerimi lahko aktivirate skener živih bitij, pregledujete njihove karakteristike, oborožitev in opremo, določate obrambne in napadalne naloge, prekličete misijo in zaključite potezo ali pa preprosto izberete željenega specialca. Premikanje temelji na časovnih enotah, ki se na različnem terenu in pri različnih opravilih (polnjenju orožja, odpiranju vrat) različno trošijo, potrebujete pa jih tudi za vse načine streljanja (avtomatsko, ostrostrelsko, merjenje). Zelo pomembno je razvijanje novih orožij in oklepov, saj vesoljčki s časom postajajo vedno bolj trdoživi sovražniki, kar pomeni, da vaši vojaki z začetno opremo ne bodo dolgo ostali živi.

3D grafika na srečo ne mori povsod, kajti večina igre se vendarle odvija na glavnem zaslonu, ki prikazuje zemljino kroglo. Slednjo lahko s puščicami rotirate v vse smeri in jo povečujete ali zmanjšujete. Lepo animirano je tudi spreminjanje dneva v noč in nazaj, ki ga lahko pohitrite ali upočasnite s šestimi časovnimi nastavitvami. Potek časa lahko nastavite na 5 sekund, 1, 5 ali 30 minut, 1 uro in na cel dan. Zadnji stavek dobi pomen šele, ko pomislite, koliko časa bi pri nastavitvi na pet sekund preteklo, preden bi vam v bazi sezidali radarski sistem, ki ga vaši tehniki gradijo 26 dni. Na desni strani zaslona je šest menujev, s katerimi lahko storite dobesedno vse. S prvim (Intercept) določate naloge letalom, ki nato patruljirajo in iščejo NLP-je ali pa se le zapeljejo po ostanke. Menu z Opcijami je čisto običajno shranjevanje igre, finance pa vam le izpišejo spisek 16 držav, ki vam v boju dajejo konkretno (beri: dolarsko) podporo. Ob mesečnih obračunih vam podajo poročilo svojega pogleda na vašo politiko. Če nad neko državo npr. v zraku ne skrbite za red, vam ta kmalu zniža prispevke. V menuju z grafi so na voljo še razne statistike, ki prikazujejo aktivnosti NLP-jev v državah in na posameznih področjih, ter aktivnost vaše organizacije, imenovane XCOM. V menuju po imenu Ufopedija si lahko preberete vse znane in neznane podatke o orožjih, vozilih, opremi, fizionomiji tujih ras in njihovi tehnologiji, karakteristike vesoljskih plovil, skratka vse, kar morate vedeti o majhnih kosmatih. Bistvene opcije za upravljanje z vašo bazo čepijo v menuju Bases, zgradbe in drugi kompleksi pa grafično sumljivo spominjajo na stari dobri Sim City. Denar in čas vladata tudi tukaj, zato se vedno pozanimajte, koliko stane postavitev, vzdrževanje in kdaj vam bodo postavili željeni WC. Pomembno je še kupovanje znanstvenikov, vojakov in inžinirjev, saj lahko le s povečevanjem strokovnjakov (dokupite tudi bivalne prostore) razvijate nove projekte, ter orožje in opremo tudi proizvedete. Z denarjem labko gradite nove baze, kupujete letala, opremo, gradite nove hangarje, obrambne instalacije, rekrutirate osebje in si občasno celo privoščite cheeseburger ali dva. Opremo lahko tudi prevažate med bazami, predrage projekte pa lahko še vedno terminirate.

Tako površen opis seveda ne pokriva niti polovice opcij, ki jih UFO premore. Vendar to niti ni bil moj namen. Ta je namreč čisto preprost: UFO je po dolgem času spet ena spodobna strategija, ki ji česa bistvenega res ne moremo očitati. Morda je malce dolgotrajno le bojevanje, a kaj hočemo, tudi najboljši imajo napake.

MEGAMETER

PC, Amiga

strateška igra

MicroProse

P, 7, 13, N

Skupna ocena: 90

megameter/h

75 | 82 | 92

GREAT NAVAL BATTLES VOL II GUADALCANAL

Dalibor Jovanović

Ko se v silnem boju morje peni

MEGAMETER

PC

pomorska strategija

SSI

Skupna ocena

66

megameter/b

76 | 65 | 59

Pri dveh ste že znali plavati, pri petih ste skupaj s prijatelji v morje spuščali modelčke ladij, pri desetih prvič jadrali, v gimnaziji namesto deklet preganjali valove, akademijo vojne mornarice končali prvi v rangu in bili najmlajši komandant križarke v zgodovini vaše dežele. Po spletu okoliščin vas je druga vojna vihra začopatila nekje v Pacifiku. Od vas pa je odvisno, ali imate poševne ali pa ravne oči. Nikar se ne prestrašite, zgornje vrstice veljajo le v primeru, če ste na svojem mlinčku pognali Great Naval Battles II (GNBII). Kar pa se oči tiče, pomeni da lahko izbirate med ameriško ali japonsko varianto. To je torej to, do koder ti daljnogled seže -morje, morje in samo morje. Nad in na njem pa tvoj nasprotnik, civilni ali vojaški konvoj, križarke, letalonosilke in celi roji letal ki prečesavajo morje v lovu za tabo...

GNBII ni akcijska igra, glavni cilj ni potopiti čimveč plovečih in letečih objektov v čimkrajšem času (arkadna olimpijada), temveč uporabljati pamet in svoj čut za strateške odločitve. Počasi je treba svoj konvoj pritihotapiti v bližino sovražnika in potem po njem udariti z vsem orožjem. Velike križarke in celi konvoji niso mobilni kot bicikel, nasprotno -tromi in počasni so kot lene krave. Odločitev prelita v ukaz sedaj bo imela učinek šele čez nekaj časa, razen ko pritisnete na gumb "fire", seveda... Vendar igra ni dolgočasna kot bi bilo pričakovati. Morje ni vedno mirno in nebo cele dneve prijazno. Sovražnika je treba zalezovati tudi ponoči in se braniti tudi po orkanskem vetru. Kadar je vreme neprijazno, tudi letalske sile ostanejo na tleh in v trupih letalonosilk, kar vas enkrat reši, drugič pa onemogoči uspešno pokončanje nasprotnika. Kot kapetan dobivate poročila z vseh koncev ladje in se na lastne oči prepričate o njenem stanju. Osnovno mesto pa je seveda ladijski most, s katerega ukazujete smer plovbe, aktiviranje letalstva, določate cilje napada in podobno. Najprej si je na veliki karti operacijskega področja (ki ustreza vašem scenariju) potrebno ogledati kje neki tiči nasprotnik. Ne gre pozabiti da se bo on na vse kriplje trudil prelisičiti svojega in iz vas proizvesti hrano za tihomorske ribe.

Če se le da je dobro v izvidovanje poslati kakšno letalo ali dva, kajti vsaka informacija je dobrodošla. Ko vas po nekajdnevnem lovu (čas v igri teče hitreje na vaši uri) vodja opazovalcev nagradi z vzklikom "enemy spoted, sir!" (s poudarkom na SIR!) se veselica lahko začne. Topničarji bodo sami ali po višji komandi izbrali cilj ga zasipali s točo granat. Nekatere ladje so opremljene tudi s torpedi, kar bo dodatno zagrenilo življenje mornarjem na drugi strani. Protiletalski topovi bodo brez dela če bo nebo prazno, v nasprotnem primeru bo potrebno določena pooblastila prenesti na namestnika (opcija auto) saj ne boste zmogli sami koordinirati topništvo, krpati luknje v trupu in polniti goriva v letala. Vaša orehova lupina seveda ni imuna na granate velikega kalibra, letalske bombe in torpeda; požare je potrebno pogasiti, vodo izčrpati iz trupa in popraviti kar se popraviti da. Bitke ponavadi trajajo dan, dva ali celo več; zmaga je pogoj za napredovanje, če vas potopijo, bo treba začeti znova. Z nastavitvijo težavnostne stopnje si določate tudi ostale pogoje (vreme...), tako naprimer stari morski mački lahko pričakujejo plovbo tudi ponoči in ob zelo slabem vremenu, rookie pa bo večinoma rezal mirno morsko gladino. Vse skupaj se dogaja v visoki rezoluciji, tako da bo potreben kakšen vesa driver, iz zvočnikov je razen tezkih poročil vaših podrejenih in gromkih eksplozij ni veliko slišati. Če ste šahovski tip in vam akcijske igre preveč dvignejo krvni tlak, potem je to igra za vas. Vso srečo captain, pa nikar ne pozabite da zadnji zapuščate potapljajočo se ladjo!

Burne priprave na vzletanje

Iz take perspektive vas vidijo bombe...

...takole pa za vami opreza radar.

Vsi podatki o vaši ladji, kapetan!

Pogled z mostu in sovražnik na obzorju

TIME RUNNERS
"The steel city"

Rok Kočar

Zakaj vsi, razen mene, poznajo kiborge?

Vse se je začelo pred približno petimi desetletji, ko so na zeloooo oddaljenem planetu, v nam namerno zamolčanem času, ustanovili firmo Cyborg Inc. z namenom, da bi izdelovala delavce-kiborge Razumljivo? Fino Vse je bilo v redu, dokler ni država zašla v ekonomsko krizo Vsako krizo je moč rešiti in kmalu se je pojavil možak, ki je prevzel tovarno Cyborg Vendar fant ni imel poštenih namenov, saj ni minilo dolgo od njegovega prevzema oblasti v tovarni, do trenutka, ko je prevzel oblast kar nad celotnim planetom Vse ljudi, ki so mu bili v napoto, je s pomočjo kiborgov zasužnjil ali spravil v taborišča Izkazalo se je, da fant sploh ni fant ampak robot, ki se je oklical za Time Demona in vaša naloga bo seveda uničiti njegove zveste spremljevalce in njega osebno

"Kje zabega je WC?"

Na trnovi poti do "big bossa", ki je za nameček še polna podgan, vas bo oviral cel kup robotov, ki izgledajo ravno tako kot samuraji Vseh mogočih ovir se izogibate s kombinacijami tipk na numeričnem delu tipkovnice, najlaže pa je, če kar z miško kliknete tja kamor želite priti in vaš "suženj" bo potrebne prevrate ipd opravil čisto sam. Tako vam ostane samo še streljanje samurajev in pobiranje različnih predmetov ki so včasih celo koristni.

"Je te tvoj klobek?" "Ne. Jaz sem svojega izgubil!"

Za uvod vam povem, da se morate z možakom na koncu ulice pogovarjati toliko časa, da dobite prevajalnik, izpod razbitega avtomobila pa potegnite dvigalo s katerim v skladišču dvignete desko in se tako prikopljete do kovčka Kaj najdete v njemu, naj ostane skrivnost Za lažji pregled skrbi zemljevid ulic, ki so povezane tako, da tvorijo tri kroge Sprehod boste začeli v zunanjem, prebiti pa se bo treba do notranjega, kjer vas čaka Time Demon. Mimogrede, za vstop v notranje ulice potrebujete kodne kartice, ki jih bo treba poiskati Prva je v avtomobilu, drugo pa najdite sami ☺

MEGAMETER

PC

arkadna pustolovščina

Simulmundo

P 7 13 N

Skupna ocena

45

megameter/h

53 | 8 | 40

Time Runners spominja tako na Another World, kot tudi na Street Fighterja, pa čeprav pozna iz bogatega izbora udarcev vaš junak le zamah z roko.

THE NAUGHTY ONES

Poredna bratca na "bad tripu"

Boštjan Troha

Kolikokrat se vam je že zgodilo, da ste se z bratcem brezskrbno sprehajali po cvetočem travniku sredi poletnih počitnic, se obmetavali s skokicami in iskali žrtev novih potegavščin, kar na lepem pa se je nebo stemnilo ptice so nehale žgoleti, čez poljane je zavel hladen veter, iz neba je posvetil močan žarek in vaju skupaj z bratcem potegnil v brezčasni vrtinec barv ter odvrgel v surrealnem svetu poblaznelih mehanikov in živih oljnih filtrov? Že nickolikokrat, celo večkrat na dan, pravite? No, tudi porednima bratcema Johnu in Jimu se je primerilo prav to.

Drzni Jim (ali pa morda John)?

Cilj igre je torej rešiti Johna in Jima iz zakletega sveta. Igra je tipična ploščadna pustolovščina, kjer se vse dogajanje odvija na enem zaslonu (ali po domače sobi). Pot si lahko John utira sam, ali pa mu pomaga bratec, ki ga vodi drugi igralec. Med iskanjem realnega sveta se fantiča spotikata ob najrazličnejše predmete, ki jima pomagajo boriti se proti povsodprisotnimi in celo inteligentnimi stvori. Najdeta lahko tudi kaj konkretnejšega od skoka: in s tem streljata vsevprek, nova življenja, orodje, disketo in seveda ključe, ki vodijo v naslednji zaslon. Igra ima nekaj spodbude, vendar se je utegne igralec kaj hitro naveličati. Razen grafike in zvoka namreč ni bistvene razlike med The Naughty Ones in Jet Set Willyjem, je pa vendarle treba priznati, da se po obilnih 40 megabajtnih pustolovščinah kar prileže takšna sproščujoča poskočna pisanica. ☺

Tu bo potrebno timsko delo!

MEGAMETER

Amiga

ploščadna igra

Interactivision

P 7 13 N

Skupna ocena

70

megameter/h

70 | 76 | 78

DARKMERE

Andrej Bekinc

Začetek neke nočne more

Po dolgih mesecih stalnih nategovanj in zavlačevanj je Core Design vendarle privlekel na plano svojo težko pričakovano 3D izometrično pustolovščino Darkmere. Na igro, ki je v fazi produkcije prebila dobra tri leta, so nekateri medtem že pozabili, drugim je vmes zrasla brada, tretji pa niso vrgli puške v koruzo in so na Darkmere še kar naprej vztrajno čakali in jo končno tudi dočakali.

Darkmere je prišla tiho, skoraj neslišno in nam prinesla 450 lokacij dolgo pustolovščino v treh poglavjih. Vrli pustolovci in ljubitelji nevarnih avantur se bodo v vlogi Ebryna, sina škrata Gildorna, nekoč slavnega kralja dežele, podali najprej v mračno mesto, nato prečesali temni gozd in nazadnje obračunali z zlom v Črnih gorah.

Mračno mesto je po napadu hord zla postalo mesto duhov. Po ulicah strašijo orki in zmaji, hiše so večinoma prazne in ljudi je ostalo bore malo. Kosti in prazne steklenice piva ležijo vsepovsod, seveda jih nihče več ne pobira. Čeprav so ulice lepo označene, se vendar splača vzeti v roko svinčnik in papir ter začeti risati zemljevid.

Vašega junaka lahko vodite z igralno palico ali s tipkami (miško je pojedla mačka), menu z vsemi potrebnimi ukazi (examine, question, take, eat, drink...) pa prikličete na zaslon s pritiskom na strel. Igro shranite sprva z ukazom help-magic, kasneje pa tako, da zaužijete napoj "time reverse potion".

Svojo avanturo pričnete ob zahodnih vratih mračnega mesta. Čuvaj Hager vam že takoj ob prihodu da vedeti, da vas brez gesla ne bo spustil ven iz mesta. Da bi dobili to preklemansko geslo, boste morali postoriti cel kup stvari. Kot prvo, boste morali kovaču, ki misli, da nekaj ve o tej stvari, prinesti pet šibik (ingots), da vas bo potem napotil naprej do nekega dwarfa v krčmi Tolk Inn, kateremu se bo jezik razvezal šele po nekaj požirkih posebne pijače, za katero potrebne sestavine ima žal le zeliščar, ki vam jih da samo, ako mu prinesete nazaj tri njegove ukradene napoje. Če pa hočete do zeliščarja sploh priti, morate noremu vitezu, ki straži most na vzhodni del mesta, priskrbeti sekiro od trgovca z orožjem. Ta pa zanjo zopet nekaj zahteva - tokrat na srečo le denar.

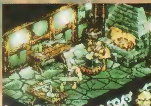
Ko rešite to nalogo, ste napravili šele prvih 100 korakov na 1000 kilometov dolgem potovanju do cilja. Zdaj ste najbrž že dojeli, kako kompleksna igra Darkmere pravzaprav je. Zato je prav, da vam zanjo zaupam še nekaj brezplačnih nasvetov.

Nasvet št.1: Ne tolčite z mečem po nedolžnih - to vam hipoma izčrpa vso življensko energijo. **Nasvet št.2:** Rešujte trgovce pred napadi zlobnih bitij (orkov in zmajev) - v zahvalo boste deležni zlatih cekinov. **Nasvet št.3:** Beračem ne dajate denaja, saj vsi samo javkajo in ne povedo nič pametnega. **Nasvet št.4:** Iščite ključe (nekateri so označeni, drugi niso) in odpirajte vrata v zapuščene hiše, tam pa odklepajte skrinje in pobirajte hrano, pijačo ter vse ostalo. **Nasvet št.5:** Čimveč komunicirajte z osebami, čeprav le-te večinoma mlatijo samo prazno slamo, sem ter tja bleknejo tudi kaj koristnega. Pobirajte in prebirajte tudi sporočila, dnevnike in knjige. In še zadnji nasvet: Ne obupajte, iz mračnega mesta boste že nekako prišli, kar pa vas čaka potem, je pa že zgodovina.

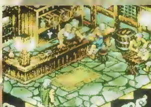
Čeprav Darkmere na prvi pogled ni tako hudobna pustolovščina, se na koncu izkaže, da gre za pravo Ultimo v malem. Igra vas drži na vrvici kot osla, ki mu molijo korenček pred nosom, da se sploh premika. Zvarek ima najbližje sorodnike v igrah Heimdall, Cavader in Shadowlands. Tudi v igri Darkmere je uporabljen podoben grafični koncept. 3D izometrična perspektiva je sicer lepa na oko, ima pa eno zelo, zelo slabo lastnost - veliko počasnost pri nalaganju. Animacija je sicer dostojna (25sličic/sek), zvok (sicer brez glasbe) kulturen, toda kaj vse to pomaga, če zastoji pri premikanju z enega zaslona na drugega trajajo od (še znosnih) sedmih do nevzdržnih 30 sekund! Med temi nadležnimi čakanji vam (na žalost) ne preostane nič drugega, kot da se zatečete k meditaciji ali k prebiranju Megazina.

Ne vem sicer zakaj, toda takšna je zgodba na moji amigi 500, kjer igra teče še komaj zadovoljivo počasi (beri: na meji potrplenja). Na amigi 1200 je zgodba drugačna, saj tam Darkmere s pridom izkorišča 2 MB grafičnega pomilnika. Igri lahko štejemo v plus tudi to, da se pusti instalirati na trdi disk, kar pri Core Designu dosedaj ni bilo v navadi.

Sicer pa, ostanimo skromni in bodimo srečni, da je igra Darkmere sploh izšla. Po vseh mogočih in nemogočih težavah in zapetljajih, ki so jih imeli programerji potem, ko je igro prvotni avtor občutno predimenziral, so le največji optimisti pričakovali, da se bo na koncu vse tako lepo izteklo, kot se je. Če bodo imeli optimisti prav še kar naprej, lahko Darkmere v naslednjih nekaj mesecih pričakujete tudi pisijevci in atarijevci. Živi bili, pa videli!



V mračnem mestu niti kovači ne dajejo več zastonj informacij



Krčma Tolk Inn, zbirališče pijancev in propadlih kreatur



COMANCHE CD

Aleš Petrič

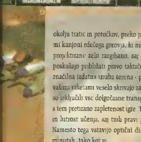
Dvalevredee 80-straeski priročeik vam sislematičee razloži vse sisteme ie orožja, specifikacije nasprolvikov, prikaže pa vam tudi avteetične slike Comaecha, kalere je priskrbel sam izdelevalec Boeing Sikersky. 8.5 milijonov dolarjev vredei helikopter eaj bi namreč peletel šele letos.

Kot bi rekli stari Rimljani: o mrtvih in podjetju Nova Logic vse dobro. Prvi Comanche, ki je na treh disketah izšel že pred časom, je v osnovi združeval le peščico misij. Nato je prišel Comanche Data disk #1, za njim pa še Comanche Over the Edge z novimi misijami. Vendar zaman - vse misije smo končali in vse sovražnike pobili. Zato so se fantje pri Nova Logic odločili izkoristiti še potencial CD plošč in kar naenkrat ponudili Comancha z vsemi naštetimi misijami, dodanimi novimi zvočni učinki, stalno glasbo med poleti ter kopico novih spopadov ter s tem končno številko pomaknili na okroglih 100 morilskih in napetih zračnih bitk.

Bitmap grafika je ostala enaka, tako da se za lagodno igranje z največjim nivojem detajlov priporoča procesor 486, za nižje (medium in low) pa 386/40 že popolnoma zadostuje. Navdušujejo efekti kot so jutranja meglica nad rekami (haze), zrcaljenje helikopterjev v vodi (reflections) in sneg, ki na nekaterih misijah pada kot za stavo. Tudi bitmapirani oblaki močno prekašajo svoje vektorske brate.



Vse našteto lahko tudi izklopite, če pa vam je za življenje malo mar, lahko izključite tudi avtomatski vabi (chaff in flare), stealth mode, umetni horizont in še nekaj drugih za varno vožnjo bistvenih malenkosti. Varnostni pas in zračna blazina nekako nista med njimi. Pokrajine, ena glavnih privlačnosti igre, so skrajno različne. Letite lahko v zasneženi temni noči, v pomladanskem okolju tratic in potočkov, preko poletnih rumeno rjavih step ali nad škrlatnimi kanjoni rdečega gorovja, ki ne nosi zaman imena rdeče. Vse pokrajine so projektirane zelo razgibano, saj avtorji že v uvodniku poudarjajo, da nam poskušajo približati pravo taktično helikoptersko bojevanje. Zanj je seveda značilna izdatna izraba terena - pametni nasprotnikovi helikopterji se pred vašimi raketami veselo skrivajo za gore in v krinju letijo skozi kanjone. Avtorji so izključili vse dolgočasne transportne misije, poplavo nepotrebnih tipk in s tem pretirano zapletenost igre. Tako so močno povečali igralnost, atmosfero in hitrost učenja, saj tudi pravi piloti Comancha ne prebirajo priročnikov. Namesto tega vstavijo optični disk z informacijami o misiji in poletijo v 3 minutah, tako kot vi.



Helikopter vodite s tipkami ali preko običajnega analognega joysticka, vgrajene pa so tudi podpore za specializirane simulacijske igralne palice ThrustMaster FCS, TM Weapons Control System, TM rudder control in CH Flight Stick. Slednji vam ponuja celo upravljanje z nogami ter sedem strelnih gumbov, kar omogoča popolno kontrolo vašega arzenala.

V igri boste našli vso standardno helikoptersko oborožitev, kot so air-to-air "fire and forget" rakete Stinger, zaradi majhne eksplozivne moči pri-



merne le za zračne tarče, hellfire lasersko vodene rakete (idealne za oklepna vozila in plovila) ter 20 mm tricevni kanon, ki je avtomatsko voden preko v čelado integriranega TAS (target aquisition system). Za laike to pomeni, da bo vsaka tarča, ki jo opazite in locirate (Enter), v 20 sekundah prejela vseh 500 ekplozivnih nabojev, ki jih premorete. Vaš najmočnejši zaveznik v igri je topništvo, ki mu morate z lociranjem ciljev sporočiti le njihove koordinate (najbolje skladišč, konvojev ali divizije tankov). Ko skozi zvočnik zaslišite konfirmacijo, so nasprotniki že zgodovina.



V zraku vam oporekajo hitri in okretni, vendar ranljivi Kamov bukom werewolfi, leteče trdnjave/topnjače MI-24 Gunship (Košuta) ter leteče igrače Hughes 500MD z brzostrelkami. Zemeljske tarče sestojijo iz hitrega in dobro oboroženega tanka T-80, lanserja raket SCUD-B, kratko dometnega vozila SA-8 Gecko in neenevarnega lahkega oklepnika BRDM-3. Trši oreh sta patrolni čoln OSA II in amfibijsko plovilo na zračni blazini (oba sta izredno agilna in oborožena do ušes). Našteti sovražniki vas morijo skozi vseh deset kampanj, od katerih vsaka šteje po deset misij. Slednje so razgibane tako po reliefu, kot po tarčah, ki jih morate obliterirati in katerih število neredko presega 30. Kampanje in misije so razvrščene po težavnosti, za razliko od prejšnjih verzij Comancha pa obstaja le majhno število misij, ki so sprva nedostopne. Vse prejšnje kampanje, vključno s samomorilsko Over the Edge, bodo proti operaciji Terminal Velocity ali Zephyr izpadle kot nedolžen piknik med vedka in prijateljev.

Comanche je izredno izpopolnjena realistična simulacija bojnega helikopterja, ki s pridom uporablja bitmap grafiko in ne komplicira s komandno ploščo, saj je pilotiranje prosto ko pasulj. Igra je vredna ogleda in če še vedno oklevate ste a) norec, b) nimate računalnika, oziroma članka še niste prebrali ali c) majhen florescentno zelen glodalec po imenu Milan. ☺

Igro nam je posodila ***Infobia d.o.o.*** *(tel. (061) 1651 541)*

MEGAMETER

PC CD-ROM	
helikopterska simulacija	
Novalogic	

P · Z · 13 · N

Skupna ocena: **87**

85 · 88 · 90

MEGAMETER

PC

animirana čitanka

Disney Software

Skupna ocena

71

70 | 81 | 75

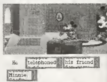
Dalibor Jovanovič

Follow The Reader

En dan v življenju Mikija Miške

Disney je megalomanska organizacija ki skrbi za brezskrbno veseljačenje otrok po celem svetu. Njihovi paradni konji - Miki Miška, Racman Jaka, Mini, Pepe in Pluton so znani in priljubljeni, tako kot Coca Cola in podobne zadevščine, ki dišijo po legendah. In ravno to njihovo slavo Disney Inc. uporabi, kadar želi pridobiti pozornost otrok in jih česa naučiti.

Ker je že nekaj časa prisoten tudi na softverskem področju, je bil nastanek poučne igrice Follow the Reader pravzaprav logičen. Igrica ima svoj začetek, nadaljevanje in sam konec, le-te pa morajo otroci napisati, oziroma odigrati, sami. Miki se pusti ukazovati s pomočjo nekakšnih roletnih menijev in zadeva se ne konča samo pri tem - ukaz je v obliki povednega stavka, ki ga ljubek glas (za lastnike SB, resto posluša hreščanje piskača), tako da se otrok nauči izgovorjave in hranja samega. Audio eksekuciji "ukaza" sledi tudi vizuelna - Miki si umije zobe, koplje na vrtu ipd. in to z dobršno dozo humorja. Če Mikiju na primer sugeriramo naj odskače v kuhinjo, se bo tega dobesedno držal in ne bo vlačil svojih nog po tleh, ampak bo poskakoval kot kakšen zadrogiran kenguru, če pa mora nekam hoditi (walkati), bi mu še Larry 7.0 zavidal njegovo miganje z boki. Mini je včasih prav zoprna, Mikija zasleduje celo v sobo ko se le ta preoblači. Pretresljivih scen pa seveda ni, ljudje božji, to je vendar igrica za PRAVE otroke! Kot sem že omenil, je potek in končanje zgodbe odvisen od domišljije in strpnosti staršev (dej nehi že, moram neki u ekscelu za firmo narest!). Če vaš malček razume angleško, ali pa ste starši kos poliglota, se vam splača pokuriti tistih par megabajtov (na trdem disku in mehki denarnici). Vizuelni izgled igre je kar zadovoljiv, vsi digitalizirani glasovi so razločni in lepo razumljivi. Ko sem igro poskušal oceniti kot odrasel konj, mi ni šlo od rok. Ko pa sem se sprostil, globoko vdihnil in se potopil v spomine mojega otroštva, pa je v sobo vdrla mama in me napodila spat, saj je cik-cak že zdavnaj minil.



Živjo, imaš mogoče novo številko Megazina?

Nekoga dne se je Miki zbudil v Megazinu



MEGAMETER

PC

akcijska simulacija

Origin

Skupna ocena

80

80 | 75 | 80

Miha Amon

RIGHTEUS FIRE

Dodatne misije za Privateer

Ko pogumni Privateer reši Gemini sektor pred grožnjo zelo nevarne tehnologije nekdanje civilizacije Steltek si privošči težko prisluženi počitek. Spet zaživi normalen "privatniški" vsakdan in uživa v življenju. A le leto po njegovih herojskih dejanjih se zopet zgodi nekaj nezaslišanega.

Z njegove do zob (ali celo do dlesni?) oborožene rakete ukradejo najboljši in sploh najnevarnejši top v celem Gemini sektorju, ki ga je Privateer dobil kot darilo od nekdanjega ljudstva Steltek. Top je bil izdelan z izredno napredno tehnologijo te civilizacije, ki ji ljudje še do kolen ne sežejo. Če zadeva pade v napačne roke, bi bile posledice lahko katastrofalne!

Ker se Privateer se v času počitka sploh ni polenil, takoj poprime za krmilo svoje nepremagljive rakete in s svetlobno hitrostjo oddrvi usodi naproti. V letu dni so na planetih in vesoljskih postajah Gemini sektorja zrasle nekatere novosti, kot nalašč za privatnike z debelo denarnico. Tisti, ki vedno znova uživajo ob prelepem, romantičnem pogledu na goreče rakete in sovražnika, ki se cvre v njih, bodo zagotovo veselili novega modela fuzijskega topa. To je prava stvar! Vročekrvneži, ki se jim topovi non-stop pregrevajo, morajo kupiti hladilnik zanje. Če pa se bojite za svojo kožo, potem vas bo razveselila novica, da so znanstveniki (kaj bočeš, ti dan današnji samo še za vojsko delajo) razvili nov tip ščitnih generatorjev in motorjev, tako da lahko na vseh tipih raket nivo ščitov in motorjev povišate za eno stopnjo. Če se radi nastavljate sovražnikom, da vas veselo streljajo "v ritko", potem res nujno potrebujete regenerator ščitov (in dvojno spodnje perilo :-)

Alarm! Motnje na zaslonu! Napadel nas je računalniški virus!

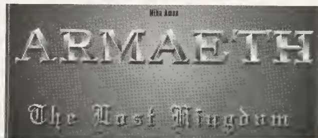




Do "fula" nabildan robot

Tudi nov izometalni oklep ni napačna zadeva. Ko pa so vsi ti ščiti in oklepi "prekurjeni" in ko mislite, da ste že "tam kjer ni muh", vas reši nov, izpopolnjen robot za popravljanje rakete. Ha, znanstveniki, ki so bili tako pridni v tem letu, niso pozabili niti na izzivaške divjake, ljubitelje hitrosti. Za še bolj divje pospeške izboljševalec izpuha, za še hujše in še bolj nore končne hitrosti pa izboljševalec hitrosti.

Torej, Privateer je spet na delu! Kilrathiji, Retre, Pirati, Policaji in Konfedi, skrijte se! Ni vam pomoči!




"Uranda, ganda..."


"Ajs! Tukej je pa mal vruče. AUUUU! PEEEČEEE!"

Klonirali so me kot dinozavra!

Kdor meni, da so časi starih Sierrinih iger že minili, ima verjtno kar prav. Če ne drugače, pa vsaj kar se tehnične izvedbe tiče. Vendar vsi očitno ne mislijo tako. Bistri fantje iz Real Worlda so se domislili zelo "dobičkonosnega biznisa" - izdelovanja pravih, pravcatih fosilov. Tako je nastal Armaeth - živ fosil v pravem pomenu besede!

To "okamenelo" pustolovščino lahko igramo samo preko tipk, saj v časih mamutov in dinozavrov, oprostite starejših pustolovščin, mišim podobni glodalci še niso živeli. Tudi za rogovilaste gorjače (beri: igralne palice) s katerimi bi se lahko pretepali, še niso slišali. Da je igra res zastarela in vsekakor ne sodi v današnje čase, ali pa je mogoče celo ušla iz kakšnega muzeja (na možnost kloniranja po vzoru Jurskega Parka rajši sploh ne pomislim.) pa priča med drugim tudi dejstvo, da glasbe in drugih zvokov v igri preprosto ni. Še na vgrajenem piskaču ne! No, z izjemo tistih zoprnih rezkih piskov, sprožečih se, ko pohodimo mačka, ki se je ravno med igranjem primotal k računalniku pod naše noge, ali pa če predolgo pritiskamo eno samo tipko in se zapolni izravnalni medpomnilnik za tipkovnico, ali kakor se že tej zadevi slovensko reče (keyboard buffer).

Kakorkoli že, tudi mamuti in dinozavri so imeli svoje prednosti. Tako na primer današnje vrste pustolovščin hudo trpijo za kroničnim pomanjkanjem domiselnih in zanimivih zgodb. Na te vrste tegob so bile nekdanje praživali precej odpornejše. Tako je tudi z Armaethom.

Okamenela zgodba pa se glasi nekako takole... Davno tega je živelo ljudstvo dobrih, poštenih in delavnih škratov. Vladal jim je zelo pošten in zelo dober kralj Armaeth po imenu. Ljudstvo je živelo v sreči in bogastvu, saj v njihovi deželi nikdar ni ničesar primanjkovalo. Rudniki so bili polni zlata, srebra in dragih kamnov. Škratje pa so bili kot narejeni za rudarje. Gradili so velika mesta, gradove okovane z zlatom in bogastev jim nikdar ni zmanjkalo. Dežela je rasla in postajala vedno močnejša. Ukvarjali so se z znanostjo in magijo, izdelovali prvovrstna orožja, taka, da jim ni bilo para!

"Good night America... Jack Killian KJCM..."

Na drugem koncu dežele pa je živel zlobni čarovnik in gospodar temnih sil, hudobec Menakar. Že dolgo časa je z veliko zavistjo opazoval rastočo deželo in koval okrutne načrte, kako bi se polastil njenih bogastev in moči. Ker je hotel je postati še močnejši, je nekega dne sklical vojsko. Njegovi vojaki so bila sama močna zlobna bitja, peklenski demoni, orki, zlobni magi in sploh vse grozote, kar jih premore mračna stran.

Tako oborožen je napadel dobrega nič hudega slutečega kralja Armaetha in njegovo ljudstvo. Unel se je krvav boj, bitka med dobrim in zlim, vojna, ki je trajala desetletja in terjala nešteto žrtev. Zmagali so pravični škratje. Mračna vojska je bila uničena in zle sile s hudobcem, čarovnikom Menakarjem na čelu, so se morale umakniti. A tudi škratje ljudstvo je bilo zelo, zelo izmučeno od krvavih bitk. Zato so se sklenili skriti, dokler si spet popolnoma ne opomorejo. Preselili so se v novo, skrivno kraljestvo, ki so ga poimenovali Dol Armaeth. S seboj so odnesli tudi vse zaklade.


"Ja kaj pa nakladaš?"

Minevala so desetletja, stoletja in v tem času so to deželo naselili ljudje. Legenda pa je ostala. Pogumnega junaka Killiana zamikajo neizmerni zakladi in bogastva ki jih opisuje legenda. Odloči se poiskati izgubljeno škratje kraljestvo.

Igra mogoče še najbolj spominja na začetne dele Sierrine serije King's Quest. Tudi način igranja je tak, kot smo ga bili vajeni pred polovico desetletja. Igramo tako, da vse ukaze glavni osebi pišemo, oziroma tipkamo preko tipkovnice. Temu smo včasih rekli tekstovna pustolovščina. Mlajšim bralcem, ki takih iger še niso igrali, naj povem, da imajo nedvomno tudi tekstovne pustolovščine svoj čar! Zelo "očarljivo" je to, da lahko računalniku napišemo karkoli nam pade na pamet (seveda v angleščini!) in ta nas bo razumel. No ja, vsaj delal se bo, da razume. Tako lahko igramo res le kot sami hočemo in nismo omejeni samo na nekaj ukaznih ikon. Igra Armaeth se hvali, da razume zelo veliko besed in da lahko zato tudi številne težave v igri rešujemo na mnogo načinov s prenekaterimi najrazličnejšimi akcijami, ki jih natipkamo računalniku. Kaj takega mogoče ne bi škodilo tudi kakšni novejši pustolovščini in zato bi si pisci iger in programerji tu in tam za zgled lahko vzeli tudi kakšnega "mamuta" ali "dinozavra"! ☺



Dalibor Jovanović

FLEET DEFENDER

Pripravljen na vzlet!

Niti slavni MicroProse [illegible] ezni, za katero boleha večina softverskih hiš: "...ne, na žalos [illegible] končana, ravno sedaj poteka finalizacija, marketinška pri-prava [illegible] eku...bla, bla, bla", v resnici pa se skupina vrlih programerjev na vso moč trudi odkriti in eliminirati vse hrošče in sesuvanja. MicroProse je med drugim nedavno dobil tudi finančno inekcijo; dobro tretjino založbe je kupil Spectrum Holobyte in se med drugim lotil tudi obdelave že za prejšnji september napovedane simulacije lovca F-14 Tomcat. Fleet Defender je bil deležen predvsem novosti v taktičnem delu igre, saj so algoritmi, uporabljeni za simuliranje obnašanja letala v zraku, očitno isti kot tisti v F-15 III. Fleet Defender je od svojega starejšega brata podedoval še oblake, zvok in večino tipk, ki se uporabljajo med letenjem.

Pred MicroProsovo ekipo je stal torej velik izziv. Odločili so se za precejšno mero realizma, kar jim je najverjetneje odvzelo dobršen del potencialnih kupcev. Fleet Defender vam nudi veliko možnosti. Izbirate lahko med spopadi s posameznimi tipi letal (med njimi tudi z G-4 in Orlom) ali pa se podate na tri različne scenarije. Na voljo so vam Oceana, letalska baza v zvezni državi Virginia, kjer se šolajo in izvajajo trenažne lete vsi bodoči in aktivni piloti Tomcatov (tu boste torej vadili), pa še Mediterranean in North Cape (v vsaki od teh dveh se lahko odločite še med tremi podscenariji). Preden se skupaj z vašim NFO (Naval Flight Officer - oficir, ki sedi na zadnjem sedežu) spu-stite v kokpit, se je priporočljivo oglasiti pri orožarju [illegible] nalogi primerno ter skočiti do menuja Dificulty in prenesti težavn[illegible] realističnost letenja, pristajanja [illegible] na ramena vašega PC-ja in ga preprosi[illegible] pade na prafaktorje ko se s 150 mph srečate z morsko gladino; [illegible] svinanje.

F-14, tik pred vzletom.

V trebuhu letalonosilke se skriva [illegible] boste našli vašega sanjskega partnerja, pardon, wingm[illegible] bo [illegible] pazil na vaš rep. Zunaj vas čakajo krvoločni s[illegible] Po tej proceduri še podpišite dnevni plan [illegible] pilot na letalonosilki je zelo nevaren način življenja. [illegible] HUD [illegible]

[illegible] krajši tečaj. Med letom se [illegible] ogledujete [illegible] azovati vašega NFO [illegible] led lahko fiksirate [illegible] pa b[illegible] seveda lahko tudi od [illegible] Wingman se vas tudi v najostrejši[illegible] ukaze. NFO vas opozarja na nevarno[illegible] letečem radarju pa tudi slišite, saj vas pr[illegible] smer. Tudi wingman ni mutast in s[illegible]m ter t[illegible]

Ko sesujete vse živo in na nebu ostanejo samo vaši, je treba samo še odveslati do letalonosilke in pristati. Yes Sir! Vašo dvajsettonsko pošast je treba zaustaviti na tistem premikajočem se teniškem igrišču! Na palubi so štiri jeklenice, ki vam v tej težavni nalogi obilno pomagajo, zato nikar ne pozabite spustiti kljuke. "Pravi asi zagrabijo tretjo jeklenico, vi greenhorni pa bodite neskončno veseli če se sploh zaustavite!" Če se vam po neznanskem čudežu to posreči in začnete od veselja vriskati, vam bo nasmeh kmalu izginil z ust. Vsak pristanek vodja pristankov namreč tudi oceni. Par trojk že pomeni, da zadovoljivo pristajate. Pristati v FD niti ni tako težko če hočeš imeti same šuse in biti zadnji na lestvici. Nočno pristajanje pa je rezervirano izključno samo za ase in njihove najbližje prijatelje!

Joj fantje, moram res pristati na tem teniškem igrišču?!

Fleet Defender je ena boljših letalskih simulacij za PC-je, grafika je MCGA, letala in ladje so natančno narejeni (vendar so tisti v Strike Commanderju še vedno najlepši), petje motorjev je podobno zvoku visoke peči in tudi ostali zvočni učinki (razen glasbene spremljave) so bolj revni. Za razliko od F-15 III in TFX, kjer vas ubija samota, vas tu spremlja najmanj en kolega. Največja zamera leti na upravljanje z letalom. Tu ga je Microprose močno polomil že pri F-15 III! Zakaj gre? Če izberete realističen način upravljanja letala, boste imeli občutek, da pilotirate gigantsko kravo, ne pa palubnega lovca. "No standard mode" to napako sicer v veliki meri odpravi, vendar grenak priokus ostane. Vsi ljubitelji letalskih simulacij upamo, da bo prihod Spectrum Holobyta v hišo Microprose prinesel vidne izboljšave na tem področju, saj ima Falcon 3.0 še vedno daleč, daleč najbolje rešeno upravljanje z letalom. Do takrat pa si še enkrat o[illegible] Top Gun, [illegible] Ray-Ban očala na n[illegible] den poženete [illegible] pilotska [illegible] etru odm[illegible] BABY!!! M

[illegible] pristajalne steze [illegible] 300 metrov

MEGAMETER

PC

letalska simulacija

MicroProse

Skupna ocena

80

81 76 80

Wizard!

Miha Amon

Nekega dne je zlobni čarovnik začaral najbolj grozno in zlobno čarovnijo vseh časov. Ta grdi gospod je svojimi magičnimi ukanami ugrabil vse bogove, nekatere zasužnjil, druge pa zaprl, da so ostali brez svojih božjih moči. Tako je ta bodoba zavladala deželi. Edina rešilna bilka so sveti simboli, ki lahko s posebnim čarovniškim obredom prelomijo urok. A iznadljivi hudobec je te pospravil na zelo varno in dobro skrito mesto.

Še sreča, da je tu skupina štirih rodoljubov, ki se takoj odpravi iskat svete simbole. Pot bo težka, polna zlobnih magičnih bitij in pošasti, ki jih je pričaral okrutni čarovnik, da bi ustavil našo vojsko in jo ugonobil, prav tako kot že mnoge poprej. Toda mi se ne damo!

Opremite se lahko z vsemi vrstami najrazličnejših orožij: od sabelj, nožev, nabodal, lokov ... pa do množice različnih morilskih bojnih urokov. Nova orožja dobivate in jih lahko tudi kupujete med igro. Prav tako je s čarovniškimi uroki, ki jih spoznavate, ko napredujete. Sovražniki, magična bitja in zlobne pošasti so grozljive dobro narisane in včasih kar pretežke za pobiti. Čarovnije so animirane, vsaka je pospremljena s posebnim zvokom, vendar bi bile lahko bolj domiselno narisane. Orožja, ki bi morala pred vašimi očmi nabadati sovražnike, niso animirana in zato učinkov ostrih rezil na krvavečih sovražnikovih plečih pač ne morete opazovati. Vsaj kakšen krik ob začetnem vzdihljaju bi lahko spustili! Škoda. Spopadi so precej slabo narejeni, saj se tepete samo tako, da pritiskate na tipko, dokler nekdo ne omaga - vi ali pa sovražnik. Ko sovražnik pogine, pod njegovim truplom velikokrat ostanejo razni predmeti, orožja in denar, s katerim lahko v trgovinah magičnega mesta nakupite vse, kar vam pade na pamet (seveda, če je stvar na policah trgovine in če imate dovolj zlatih novcev pod palcem). Moti le me, da finance v ekipi niso skupne in da ima vsak karakter svojo denarnico, denarja pa drug drugemu nočejo posojati. Tako se zgodi, da bi radi kupili sabljo, a je ne morete, pa čeprav je skupnega denarja dovolj za tri. Razporeditev nabranih predmetov je dobra in pregledna, vendar je prostora zelo malo. Zato se morate nenehno odločati, kaj obdržati in kaj zavreči.

Preden začnete igrati, morate sestaviti vojsko. Poiskati morate štiri izbrance, za katere menite, da so najbolj sposobni za to težko nalogo. Izdelava karakterjev je skoraj preveč preprosta. Izbirate jih samo na "prvi pogled" po slikah, njihove prave lastnosti pa spoznate šele kasneje in jih prav tako ne morete spreminjati. (Kot ljubezen na prvi pogled! :-))

Igra je narejena v načinu gladkega 3D premikanja, podobno kot Doom in Shadow Caster. Premikanje na PC 486/33 računalniku pri najvišjem nivoju detajlov je zadovoljivo. Dogajanje opazujete iz prve osebe, vaši vojski pa ukazujete preko tipk ali miške. Vožnja z miško je narejena podobno kot pri ShadowCasterju. Tudi tipke so med igro zelo uporabne, saj se splača glodalca uporabljati za upravljanje orožij, voziti pa s tipkovnico.

Med igranjem neprestano igra depresivna melodija, ki vam daje vedeti, da vaša naloga ni kar tako brez veze in da je od vas odvisna usoda cele dežele. Zvočnih efektov je malo, a kadar se zaslišijo, so dobri. Ne vem, zakaj se gospodje programerji pri Psygnosisu niso potrudili in naredili podpore za več zvočnih kartic, saj igra za glasbo podpira le navadni SoundBlaster, AdLib in Roland, digitalizirane zvočne efekte pa je sposobna predvajati samo na SoundBlasterju. Izbira zvočnih kartic vsekakor ne sodi v leto 1994! Pogrešam tudi rdečo nit zgodbe, ki bi nas vodila skozi celo igro. Tako bi vsaj vedeli, zakaj se moramo nenehno "pojati gor in dol" po temnih hodnikih nekega čudnega začaranega podzemnega mesta, ali karkoli že je. Pogrešam, osebe s katerimi bi lahko komunicirali ... [illegible] ... s [illegible] nakupe [illegible] ne jih ta čudna b[illegible] ... žija, ki nam jih na vsak način hočejo p[illegible] ... in mutasta usta. Tako kot pri Shadow Casterju se ob shranjevanju pozicij shrani tudi slika, da kasneje lažje ugotovite, katera pozicija je prava. [illegible] or zelo dobra [illegible] isli [illegible] morale [illegible] se druge igre! ■

MEGAMETER

	PC
	igranje domišljijskih vlog
©®TM	Psygnosis

P 7 13 N

Skupna ocena

70

70	75	65

megameter/b

Zlobni čira čara

Naj samo še kdo reče, da igre FRP nimajo smisla za simetričnost!

Tu je pa še bolj vroče k[illegible]
Kar gori mi pod nogami

Napisi na stenah običajno pomagajo pri reševanju težjih ugank

APOCALYPSE

BORN TO FLY - BORN TO DIE!

Horizontalni akcioner Apocalypse je nastal po zgledu številnih v katerih ste sovražnike preganjali družno s tovarišem helikopterjem (Seek & Destroy, Thunderhawk, Deset Strike, Jungle Strike, Comanche), vendar je kljub temu svež kot večerno Delo. Če ga še nimate, sram vas bodi, zamujate najboljšo akcijsko igro sezone!

Andrej Bohinc



Deševanje talcev iz gorečih koliб



Še en sovražni helikopter manj!



Kdor nizko leta, nizko pade!



Sovražnikov top vas je za las zgrešil!

Tih deževen dan je bil, jaz pa brez prebite pare v žepu. V želodcu mi je krulilo od lahkote inkasant za RTV pa mi je že tri dni utrujal zaradi neplačane naročnine. Nihče več me ni spoštoval kot človeka, ki je svet neštetokrat obvaroval pred komunistično zalego in invazijo malih zelenih. Nič, treba si bo poiskati delo, si rečem in začnem listati po Salamonu. Pozornost mi pritegne dvostranski barvni oglas: "Iščemo izkušene pilote helikopterjev za dobro plačano delo v tujini. Plača in pijača po dogovoru. Pogrebne stroške krijete sami. Ponudbe pod: Živi hitro - umri mlad!"

Ej, to sem iskal! To je ta pravo! Pošljem jim torej svoj herojski življenjepis in tri kinder jajčka (to vedno vžge!), čez teden dni pa namesto odgovora dobim tri diskete z igro Apocalypse. Ko igro poženem, me slika na zaslonu zadane kot strela z jasnega. Vidim talce, zaprte v zloglasnem taborišču na otoku Majipoor. "Uničite naše sovražnike in rešite svoje prijatelje", mi ukaže nadrejeni Kajpada, saj nimam druge izbire.

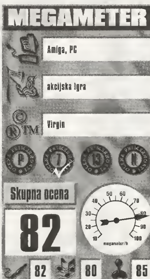
Da, vaša naloga v igri Apocalypse je kruta in neizprosna kot usoda plime ko pride oseka. V njej morate kot pilot borbenega helikopterja sejati smrt in razdejanje na eni, ter reševati zajete ameriške vojake in znastvenike na drugi strani. Okoliš, v katerem se igra odvija, sumljivo spominja na vietnamsko džunglo. Vendar so vaši sovražniki preveč dobro opremljeni, da bi jih lahko imeli za vietkongovce. Vragi imajo namreč tudi 50 mm topove, tanke, več vrst helikopterjev in še cel kup ubijalske manšinerije, ki bi jo lahko mrliški oglednik zapisal pod razlog vaše smrti.

Vaš helikopter neznanega porekla lahko opremite z napalm bombami, raketami "seeker", izstrelki "hellfire" in odmetnimi minami. Med temi vrstami orožja izbirate s tipkami F1-F4, aktivirate pa jih s kratkim pritiskom na strel. Municijo zanje najdete v paketih, ki padajo z neba. Navadna strojnica se seveda šteje za samoumnevno in streliva zanjo vam nikdar ne zmanjka. Pilotiranje vašega "heliča" je do skrajnosti poenostavljeno, saj gre vendar za akcijsko igro! Tako se zraku s sovražnikom sploh ne morete zaleteti, pa tudi za gorivo vam ni treba skrbeti.

Na misije vzletate iz oporišč (dveh šotorov in avtomata za Coca Colo), ki ležijo praktično na sovražnikovih ozemljih. Sveto pravilo pri opravljanju nalog je: "najprej očisti okolico, nato pa rešuj talce". Če se tega ne držite, vas kojci, ko se s svojim zrakomlatom dvignete v zrak, sklati sovražnikov top ali pa helikopter. Zato najprej poletite do teh motečih elementov in jim nasujte vročega svinca v hrbet. Ko jih utišate, se posvetite reševanju talcev. Ja, kje pa so? Kdo? Talci, vendar! Saj jih nikjer ni. Seveda da so, le na plano jih morate zbezljati! Začnite mitraljirati po kolibah in pred ognjenimi zublji se bodo ven začeli kobacati mali človečki. Tisti v belih taboriščnih uniformah so vaši fantje (UNPROFOR), tisti v zelenih vojaških oblačilih pa sovražniki. Prve skrbno pobirajte in jih v skupinah največ po šest hkrati odvažajte v oporišče, druge pa zmeljite v prah!

Vašo reševalno akcijo se na vse kriplje trudijo pokvariti sovražnikovi helikopterji. V zraku vam sicer ne povzročajo velikih preglavic, zato pa so prav nadležni, kadar priletijo nad vas, ko ste vi mirujete na tleh in rešujete talce. Če se takrat preveč obotavljate, vas utegnejo prerešetati skupaj s talci vred! Ako ostane na tleh kak vaš ranjenec, se morate vrniti v bazo po zdravniško ekipo, ki bo poskrbela zanj. Šele ko uničite prav vse, kar se uničiti da, se lahko počasi obrnite proti domu in se pripravite na novo misijo. In tako naprej, dokler je le še življenj kej...

S tehničnega vidika si najvišjo oceno zaslužijo izjemni zvočni efekti (hrup motorejev, sikanje raket, donenje eksplozij, rovenje zadetih sovražnikov ...) in do skrajnosti izdelano premikanje helikopterja. Grafika je sicer samo šestnajstbarvna in barve so včasih kar malce čudno izbrane (vijoličasta zemlja?). Zadnji minus lahko pripnemo pomikanju zaslona, ki se ob večjem številu objektu kar precej upočasni. Kakorkoli že, kljub tem napakam je Apocalypse odlična in dokaj težka igra, toda - tudi pravi piloti nimajo lahkega dela! Če imate dobre reflekse in mirno roko, izvolite v akcijo! Vendar pomnite - Marlon Brando je apokalipso preživel, vaša pustolovščina se šele začenja!



Primož Škerl

Sim City 2000

Biti župan, arhitekt in policaj velemesto ni lahko nologa. Marsikomu se zatakne že na začetku, saj je težko uskladiti vse pobožne želje meščanov z resničnim svetom. Da pa bi se ta zgodilo samo veliki monjšini zidarjev (tistim, ki ne berejo Megazina), bodo poskrbeli spodnji nasveti, razdeljeni po velikosti mest.

Vas (0 - 50.000 prebivalcev)

S postavljanjem vosi ni posebnih težav, saj se ljudje z veseljem priseljujejo. Težave se lohko pojavijo kvečjemu na finončnem področju, če je vašo žejo po čim večjem kroju večja od potočka, ki vam prinaša novce. Začeti je treba ob večji tekoči vodi (reki, morju), ki bo pozneje zagotavljala prevoz dobrin, naokrog pa naj bo dovolj ravnine za nemoten razvoj mesta prvih nekaj desetletij. Po izbiri prostora zarohnijo stroji za pričetek zidove. Bistveno je predvsem, da postavite nekaj bivalnih površin, nekoj industrije in skoraj nič poslovnih površin. Potrebna je tudi elektrarna, za katero se maj recept glasi. postavite majhen griček (z ikono buldažerja), na njegove poševne stranice postavite jezerca, iz katerih nastanejo slapovi, na katerih sezidajte vodne elektrarne. Tako dobite prstan elektrarn velikosti 3x3. V poznejših letih, ko se razvijejo novi tipi elektrarn, postovite na vrh gričko še vetrnica, in ekološko sprejemljiv objekt za črpanje elektrike po žicoh je nared!

Že za malo naselje je bistveno, do se njegov razvoj načrtuje vnaprej, zato se splačo pustiti kakšen pas med hišami tudi nepozidan, saj bo pozneje prišel prav za postavitev avtaceste, železnice ali česo podobnega. Važna je tudi razmestitev cest glede no pozidane površine; zmotna je mnenje, da mora vsak kvadratek imeti poleg sebe cesto. Najbolj ekonomična porazdelitev kvadratkov je v pravokotnike površine 7x3, v katerih je dobro med seboj mešati industrijo in poslovne zgradbe ter bivalna naselja. Policije in gaslicev vasi ne potrebujejo, zato jih postavite čim pozneje, najbolje šele na zahtevo voščanov. Ne obremenjujte se s kopanjem podzemne železnice, saj je draga in pri vaseh popolnoma nepotrebna. Pametne so predvsem naložbe v bolnico, šolo in univerza, saj si boste tako dolgoročna zagotovili usposobljene in zdrove dovkoplačevalce (beri: molzne krave). Lepo je postoviti tudi kokšno vodno zajetje in distribucijsko mrežo cevi pod vasjo, soj voščoni ne morejo večno kuhati hrone v rumu ali Coco-Coli.

Mesto (50.000 - 250.000 prebivalcev)

Za mesto je značilno onesnaženje okolice, predrznost kriminalcev in prometni zamoški. Za preprečitev zgornjega je potrebna strategija, katero izoblikujte že no stopnji vasi. Mesta nikar ne oblikujte po Ceausescujevem vzoru - na severu tovarne, na jugu bivalni bloki, vmes po birokrocija - ampok roje mešojte posamezne panoge med seboj. Toko boste ubili (vsaj) dve muhi na en moh: prometo bo monj, saj se ljudem ne bo trebo doleč voziti v službo, stopnja onesnaženja po bo manjša, saj so tovarne enakomerno rozporejene po celi pokrajini. Kljub temu pa se promet ne bo kar ustavil (saj veste. obiski sorodnikov, izleti ..), tako da bo potrebno narediti avtoceste in železnice. Avtoceste postovite v obliki križo, katerego kroki se sekajo v sedišču zemljevido, po potrebi pa še stranske odcepe. Pametno se je tudi povezati s sosednjimi naselbinami, kar storite z napeljavo ceste ali železnice do roba zemljevida in pozitivnim odgavorom no vprašanje, ki prileti z josnega točno v sredo zaslono. Železnico je dobro speljati malo nod in malo pod zemljo, saj v sedišču mesta ni mnogo prostora za tire. Zato lahka no vsaki postaji podzemne železnice postavite mešano postajo (Rail->Sub), ki popelje navadno železnico v krtov svet. Okno v svet predstovljata tudi pristanišče in letališče (obaje zelo drogo). Slednje ima čudno lastnost, da marate imeti vsaj dve, preden začne potekati promet. V okolici letališč ni dobro imeti visokih zgradb. Kazati se začne tudi kronično pomanjkonje vode, kar premogote s postavitvijo novih zajetij, vodnih stolpov in razsoljevalnic. Naštete stvari je pametna postovljati ob abalo kake mlakuže ali morja, saj je tako njihov izkoristek tudi do dvakrot večji! Nič bolje se ne godi elektriki, le da je precej dražje kupovati elektrarne. Če energije ne potrebujete nujno (na diagramu je rdeča črta še nod 30%), se splača začeti varčevati za fuzijsko elektrarno, saj da relativno najcenejšo energijo (čeprav so nakupni stroški ZELO visoki!). Dobro je tudi vedeti, da se večino elektrarn pa 50 letih abratovanja enostavno sesede v kup neuporabnega železja, izjema so le vetrnice in hidroelektrarne. Če imate dovolj denarja, se vse elektrarne avtomatično obnovijo.

Metropola (250.000 - 5.000.000 prebivalcev)

Njene največje težave so v prametnih zamaških, v povezavah s sosedi in napajanjem s svežo vodo. Zmanjkovoti začne tudi prostora za prebivalce. Pomoč prispe v obliki arkologij, zgradb z zaprtimi ekosistemi, v katerih ljudje prebivajo, delojo, se rojevajo in umirojo. Arkologije (prevedeno prosto pa SimCity 2000) imojo tudi lastne vire enrgije in vode, zato se začnejo ljudje preseljevati vanje, kar povzroči propadanje mesta. Ovira pri vpeljevanju arkologij je njihova visoka cena - kor 200,000 enot boste odrinili za najdražjo med njimi. Šele pri metropoloh se vidi, če je vaša arhitektanska politika stala na trdnih nogah, kojti pametne povezave postanejo eden najbolj perečih problemov. Zaradi prametnih zamoškov tovarne svojego blago ne morejo več izvažoti, zato industrijska proizvodnja pode, ljudje se začno odseljevoti, to pa zopet potegne za sobo padec trgovine, še več ljudi je brezposelnih in začarani krog je sklenjen. To oreh se najlažje stre toko, do se ob rob zemljevido postavi čimveč avtocest, ki so lohko dolge le eno enoto, ter železnic podobne dolžine. Nič pa ne more odtehtati ladijskego prevozo, zato razširite še pristanišče.

Zgornji napotki so le utrinek, ki osvetli najtemočnejše četrti Simulironega Mesta, saj bi za popolno razsvetljenje porabil mnogo več prostoro, katerega razsežnost pa je omejena. Še naprej obilo uspeho v postavljonju potičk in peščenih gradov vam želi avtor.





ALONE IN THE DARK 2™

Po koncu uvodne sekvence se znajdete zraven nezavestnega zombija, ki se bo kmalu zavedel. Zambi vas napade in ko go nabrcate paberite puška Thompsan (tammy gun, papularni avtamat iz gangsterskih filmav) s katera je pa Ameriki rapal že Dillinger. Kanec šale. Vzemite še naboje in pojdite prati hiši. Na pati vas napadeta dva savraga. Ubijte ju vendar ne vstapite v hiša, ker vrata astanejo zaprta. Počakajte še no dva nasprotnika in zatem preglejte kip leva na kancu labirinta. Sledi še mala pretepanja in prehod naprej je prost.

Zela madra je shranjevati pozicijo, kajti težkakalibrski obračuni se kar vrstija. Z desne pride prvi naspratnik, katerega hitro knackautirajte in zavijte pa stapnicah navzdal. Odpihnite naslednjega in paberite, kar se pač pobrati da. Pomembna je predvsem vrv brez katere v nadaljevanju ne ba šla. Igralne karte si morote dabra vtisniti v spamin, ker vam boda še koristile. Pajdite nazaj na glavno cesto in nadaljujte pat dakler ne naletite na križišče. Nato gar, kjer baste zalatili naslednjega savražnika. Nata dol in leva kjer je naslednji zambi pustil za sabo neko knjigo. Pojdite spet naravnast in desna. Vzeti morate kavelj z igralnimi kartami, ki vom adpirajo vrata. Pa previdna! Dataknete se lahka le karte kara, kajti vse druge vas takaj pakančajo. Paleg tega se v vaši bližini šetata še dva zombija, ki ju seveda likvidirate.

V naslednji sabi preglejte sumljivo škatlo, katero marate premakniti, da bi zadaj našli igralna karta in dnevnik. Karta uporabite z altarjem, ki se materializira na zadnjem zaslanu. Dabili boste sablja, kavelj in vrv iz inventarja pa skupaj uparabite, taka da se bosta avtamatično spojila. V ta prastor se baste že še vrnili, vendar zdaj splezajte pa stapnjicah, ki vas pripeljejo v nov labirint. Pajdite levo, akrag vogala in nato zapet prvi adcep leva. Znava akrog vogala in nato naprej. Znašli se baste pred grmovjem z obrazom. Pojdite v odcepu levo, seveda gledajoč skozi pogled oziroma z vidika vašega lika. V tej pasaži se srečate z lovcem ki mora biti po kratkem postapku sublimiran vendar hranite municijo. Lovkaste veje počite s sabljo po nosu. Če boste obržali dovolj razdalje se vam ne bo nič zgodilo. Za vogalom je izhod iz labirinta, pred njim pa še težak sovrag, katerega najlažje upokojite z deblom. Vzemite papir in energijski napitek v steklenici. Namestite se neposredno pred kip in prepoznali boste obrise vrat. Z vrvjo zvežete kavelj in s ta pripravo nato odprite prehod. Vstopite skrajno previdno. Vzemite kovanec za pet centov, papirnato vrečko in ročico. Pačasi stopite k mrtvemu človeku, paleg katerega leži knjiga in čistilec za pipo. Zdaj se postavite neposredno pred vrota ozirama nabiralnik za časopis. Uparabite čistilec za pipo in že imamo ključ. Z njim odprite vrata, vstopite v naslednjo sobo, kjer se lahko z nasprotnikom celo prepirate. Po hitrem postopku ga porinite v brezno. Vzemite puško in pojdite k stoječi uri. Pastavite se zraven in uporabite ročico, če pa se nič ne zgodi se malce premaknite in poskusite znova. To manever bo še kasneje prekleto koristen. Vstopite skozi nova vrata in uporobite dvigala. Odstrelite zambi muzikanta in vzemite kavelj. Odprite bela vrata in vstopite v naslednja soba. Hladna orožje vzemite s sebaj, adprite naslednja bela vrata in apravite z dvema dodatkama.

Da bi odprli naslednja vrata morate taka dolga streljati v blake iz igralnih kort da bado vsi kazali karo. Prehod se adpre in s tem pride tudi naslednji neumrljivi. Kasneje vstapima v saba z igralnim avtamatom, kjer moramo uporabiti kavanec za pet centav. Vzemite obo žetona in pobrskajte po amarah, katere je treba adpreti, da bi lahka vzeli steklenico viskija in knjige z informacijami. Ka adhajate naletite na revno ablečenega zombija, ki v vreči nosi bažičkov kastim. Ker ga lohka ablečete tudi vi, zombija ne potrebujete več. Zdaj pajdite nazaj v glavna saba s stapnicami. Ka ste prestali pozdravni abred, je le previdna odkurite v desno. Če se boste preveč približali kipu, vas njegov meč utegne neizprasna zasledavati. Ta problem lahka rešite sama pa eni pati. Potem, ko ste svoja pozicija vestna shranili, se pogovorite še z malim kuharjem, ki binglja med stopnicami in kuhinja. Patem se davalj približajte kipu, da boste meč lahko "predramili". Pastavite se pred kuhinja in počakajte, da se bo meč pojavil. V zadnjem trenutku skačite vstran. Kuhor ba zdaj nadamestna žrtev, meč pa vas ne bo več abremenjeval. Operacija sicer ni ravno miroljubna, vendar je nujno potrebna. V kuhinji poskrbite še za sulimpcija astalih zombijev ter s seboj vzemite še vino in stekleničke s strupam. Le-te čepija pri oknu. Strup uporabite in nata z drevesa adrgajte biljardno krogla. Pojdite skozi nosledenja vrata in zapet se boste znašli v dvarani. Zdaj ste aboroženi do zob in pripravljeni za napad na Ministrsva za obramba v prvem nadstrapju.

Zombija odpihnite, nato odprite vrata, pojdite desna in nata skazi prva vrata pa levi strani kjer vas napade še en sovražnik. Nato pojdite skozi vežo na desno in nato skozi prva vrata na levi strani tu se pojavi še en sovražnik. Ta nam po svoji izparitvi zapusti meč. V sredini nosledenje sobe stoji stroj, s pomočjo katerega lahko izrabimo biljardno kroglo. Knjižni regal ob steni se odpre in nam pokaže nova vrata. Vzemite Deringer pištolo ter se vrnite v vežo in na koncu hodnika vstopite v naslednji prostor. Breztelesne roke lahko premagate le v težkem boju, v katerem uporobite meč, oziroma sulico. Zo nagrado boste dobili raztrgon papir. Pojdite zopet po stopnicah nazaj v pritličje. Nasproti kipa z mečem v vhodni veži se nahajajo zopahnjena vrata. Pozor! poglejte skozi odprtino v ladijskem krovu. Nato se postovite čisto poleg teh vrat in odložite zastrupljeno vino. Da bi operacijo pravilno izvedli spreminjajte pozicijo, dokler vam to ne ustreza. Steklenica izgine za vroti ki se nekaj sekund kasneje odpro. Nič naj vas ne skrbijo zambiji kojti strup bo poskrbel za vse. Vrata so zdoj adprto, vi pa pojdite k jukeboxu, kjer lohko uporabite oba žetona. Na drugem koncu sabe se odprejo nadaljna vrota. Preden greste v to sobo in s seboj vzomete telovnik, ki vas bo abvaroval pred kroglami, vzemite še plošče, ki ležijo na tleh pred jukeboxom. Dobro poglejte, sivo se ujema s sivim. Kamnitemu kipu v dvoroni zdaj snemite krono in se po stopnicah vrnite v prvo nadstropje. Pojdite v sobo na koncu hadnika, kjer v kotu stoji majhen kip. Na njegovo glavo postavite

krono, potem pa pojdite skozi vrata zgoroj v nišo s skrivnostno ploščo v tleh. Naš junak tu pobere amulet, ki leži na tleh, potem pa se neodločna odpravi na podstrešje. Preberite novo sporočilo in zapustite sobo. Spet se boste znebili dveh zadetkov, potem pa si vzemite granato in ključ. Pojdite skozi obok vrat v sredini sobe, kjer vas čakajo plošče in škatla z igračami. Vzemite svitek in pojdite ven ter odprite zadnja zaklenjena vrata.

Za umor killer klovna obstojo le eno možnost. Postavite se pred prehod in vrzite svitek v prostor s kačami. Klovn bo sledil svitku in kače ga bodo uničile. Pojdite za njim, vendar plazilcem ne pustite preblizu. Poskusite priti skozi kamin ven. Spustili ste se v pritličje. Po že znanih stopnicah stecite v prvo nadstropje in vstopite v prostor na desni, torej v biljardno sobo. Z novim ključem končno odklenite vrata na drugem koncu sobe. Na tem mestu vas v vsakem primeru zalotijo, zato vam ni treba obupavati. Počakajte v svoji celici, dokler zlobnega pobalina ne posrkaja. Da bi lahko pobegnili, nataknite kljuko na vrata. Zapustite sobo in pojdite po stopnicah v pritličje. Skozi prednja vrata poskusite zbežati. Zdaj se boste morali vdati v usodo. To, do vas ugrabi deklica in odpelje k ladji spada namreč k rešitvi vašega in majega problema problema.

Zopet se morate zateči k igranju s punčko, saj je vaš junak zdaj v verigah. Punčkina prednost in hkrati slabost je njena majhnost, saj se lahko splazi tudi skozi majhne odprtine, vendar ne more nositi orožja. Zdaj se postavite pred leseno rešetko in jo dodobra razmajajte. Pojdite skozi prehod in v naslednji sobi poberite mošnjo z zrnjem, sendvič in mlinček zo poper. Zrnje iz mošnje uporabite s papagajem da bi dobili zaklenjeni zaklad. Pojdite iz sobe skozi druga vrata ter nato ven in levo. Znajdete se v sobi z majhno nišo. Počakajte na pirata in nato v pravem trenutku zapustite nišo in stecite, da bi še pravočasno preplezali zid. Znašli se boste v mednadstropju. Kar najhitreje se skrijte pod edini predmet in nato hitro stecite v naslednje kritje. Če bi poskusili teči kar po sredi sobe, bi vas gotovo ujeli. Zato se najprej skrite za pirata glasbeniko nato pod levo školjko nato v sad sredi sobe in na koncu za desnim sodom. Poberite še predmet in se splazite skozi mrežo iz vrvi. ko se znojdete spodaj odprite školjko in vzemite mali kanon, ki ga morate namestiti tako, da bo avtomatično zavzel provo pozicija. Uporabite mlinček, da bi tako usposobili top. Zdaj preiščite zadnjo stran kapitanove postelje, kjer se skrivo palico. Vozo vzemite z regala in pojdite nazaj h kanonu. Vazo vrzite na tla in se postavite poleg topa. Hrup bo privabil pirata iz zaklenjene sobe, vam pa preostane le še oktivironje zažigolne vrvice. Zdaj greste lahko brez skrbi skozi prehod in pri tem pospravite vse kar leži na mizi. Za pobeg morate uporabiti kuhinjsko dvigalo. Pozvonite z zvoncem in prehod se bo odprl. Zdaj morate hitro skočiti, kajti zombiji se bodo vsak trenutek osvobodili. Z novim ključem se zopet znajdete v hiši. Kključ uporabite s skrinjica in vzemite oba predmeta. Pojdite iz kuhinje in počakajte v hodniku dokler mimo ne pride prvi zombi. Zdaj lahko zombija zasujete z ledenimi kroglomi. Zapomnite si še njihovo pozicija in jo mahnite pa stapnicah gar. Preden zapustite vežo počakajte na desni in po tleh nasujte melaso. Novi sovrag vam tako ne bo več delol skrbi. Zdaj se odpravite skozi vrato in obiščite biljardno sobo, kjer lahko z mize vzamete žeton. Mahnite jo v zadnjo sobo od koder ste zočeli z drugim likom. Deklico postavite nasproti velikemu stolu, da bi tako lahko uporabila kapitanovo palico. Tako dobite knjigo in ključ, s katerima se odpravite nazaj v vežo in krenite levo. V niši s ploščicami na tleh uparabite palico da bi tako prišli dol. Pojdite v smeri kuhinje in za ledenimi kroglomi počakajte novega zombija. Zopet pojdite v kuhinjo in dvigalo aktivirajte z zvoncem.

Sedaj vas kat malo begunka zalotijo in zopet sledi zamenjava. Zopet ste junok, s katerim lohko najdete ključ. Da boste ključ lahko ujeli v vrečo dalj časa držite desno tipko. Presekajte pirata, njegov meč pa vzemite s seboj. Prostor zapustite skozi vrata in sesekljajte naslednjega prišleka. Pirat pred vami je v sobi pustil košček zažigalne vrvice. V sabi nosproti vaše ječe, najdete poleg klešč na mizi še grebljo pri kaminu in ključ. Pojdite ven, se obrnite na desno in s ključem adklenite naslednja vrata. Zopet morate premagati morskega razbojnika, ki še ni mrtev. V znak sprave vzemite sodček smodnika. Zdaj zapustite sobo, pojdite na konec veže in odprite desno vrata. Ko ste premagali pirata lahko vzamete telovnik in nekaj municije. V kotu zadnje sobe ni moč pobrati nič bistvenega. Ko ste zapet premagali dodatnega bednika, pred vami visi nekaj streliva in življenski napitek. Pojdite naprej do noslednje lestve. V zgornji etaži si oglejte piratsko spolnico. Dokler ne delate hrupa, oziroma se ne adprejo vrota na naslednjem koncu, bodo sovražniki mirno spali. Uporabite sodček z razstrelivom, priprava se avtomatično sproži na strateška primernem mestu. Zapustite spalnico skozi vhodna vrata in takoj vstopite v naslednja sobo. Pojdite k topovom, na mesto kjer vidite žice in uporabite klešče. Top je zdaj prost in ga lahka zasukote. Na tem mestu se morate zares pravilno postaviti.

Ko ste našli pravo mesta, še enkrat drug za drugim pritisnite na tipko, dokler se košek ne obrne za 180 stopinj. Zdaj samo še uporabite zažigalno vrvico, ki jo prižgete z grebljo in kaaabuuuum; piroti boda zablesteli kot Hollywood. Od preostalega shranite zlate vrečke, ki jih uporabite, ko boste hoteli nerviroti zombije v ladijski kuhinji. Dezinficirajte kuhinjsko osebje, nato pa adidite skozi vrata. Debeli kuhar vam pusti kovinsko kartico, s katero lahko odprete naslednja vrata. Zadoj preži nevesta, ki porožencu zapet vrne življenje, vi po končate brez orožja bingljojači pod stropom. Zdaj je zopet čas, da prevzamete vodenje male deklice. Palico uporabite skupaj s kipom, ki potem zdrsne proti vratom in vam odpre skrivni prehod. Krmilo zdaj zopet preide v roke našega junaka, ki se končno umiri in v roke vzame Jacka z enim očesom. Zdoj pojdite skozi vrata in po lestvi splezajte do palube. Mečo pravočosno ne boste magli daseči, torej bo junok za odstranitev napadalca moral kot potrašno investicijo uporabiti preostonek svojega vojaškega orzenalo. S kavljem, ki go je izgubil pirat si boste pomagali pri plezanju po jamboru. Na vrhu vas seveda spet čaka naslednji podlež; za katerega pa vam je ostalo še nekaj kragel. Zdaj morate uporabiti kavelj z vrvjo, tako do boste poleteli do naslednjega jambora. Hitro odstronite še enega nasprotnika, potem pa skačite v čaln. Po pristanku enookemu Jacku zvrnete njegov meč, on pa se pojavi takoj za vami. Preden se mu posvetite, morote najprej s kleščami osvobaditi deklico, ki je privezana k jamboru. Nato morate na drugem koncu ladje odtrgoli zažigolno vrvico, ki preti, da bo priredila še en Hollywood. Šele zdoj se lahko spopadete z enoakim Jackam, vendor pazite, kajti uniči ga lahko le njegov lastni meč. Ko leži prvič no tleh, morate ukrepati bliskovito saj bo sicer kmolu zopet pokonci. Ko tudi Jack končno sublimira, lohko z deklico odveslate novim dogodivščinam in igri Alone in the Dark 3 naproti. Tako; igre je konec, mi pa si lahko odpočijema dakler Infogrames zopet ne postane lakamen denarja. Sicer pa sem še vedno mnenja, da je bila njihova najboljša igro dabri stari Baba.

Aleš Petrič

Matjaž Dolenec

INCA 2

Po uvodu se znajdete pred prvo nalogo, ki jo morate prestati. Problem lahko rešite tako, da si utrete pot s silo ali pa uporabite možgane. Izbira je vaša. Opisal bom, kako poteka pot razuma.

Uporabite perje, ki ga vzamete stražarju, na prvi figuri in jo pripravite do smeha. Položite kamen poleg kipa in odprla se bo prva rešetka. Postopek ponovite še na drugih kipih in s tem opravite prvo preizkušnjo. Vstopite v svetišče. Izveste vse o El Doradu. Zunaj ukradite vesoljsko ladjo Tumija. Vzemite lističe koke in jih uporabite na desnih vratih. Nato uporabite kamen, da pritegnete stražarjevo pozornost. Skrijte se za zid in ko se stražar pojavi, povlecite vrv na količku. Po lepi animaciji vas bo Tumi ubogal. Ker El Dorado na žalost ni zadovoljen, zapre vrata kabine vesoljske ladje. Tam igrate na računalnik, dokler se ne pojavi obraz Keltsa; znajdete se v skladišču. Tukaj odprite cev v desnem delu sobe in vzemite lomilko. Vzemite še zaboj steklenic z vodko. Odprite zaboj z lomilko in vzemite steklenico vodke. S steklenico napolnite cev. Vrnite se nazaj v kabino in uporabite gasilni papirnik. Po kratkem pogovoru s Keltsom se boste znašli v spopadu. Skozi komentarje očetov dajte od sebe vse kar zmorete, da ohranite vesoljsko ladjo. Kot prvo, ko se znajdete na Keltsovi ladji, odvržite sidro. Odletela bo in razložil vam bo, da je trčenje neizbežno. Nato pojdite do Keltsove prijateljice. Da bi prišli do astrologinje, morate risati zemljevid. Sledite Keltsova navodila (zopet sledi animacija). Zvedeli boste za Aguirresov načrt in prepričali lepo damo, da vam pomaga. Nastavite anteno na asteroide in Yuna bo začel izračunavati.

Naslednja stvar, ki jo morate storiti, je popravilo lokomotive. Vzemite lomilko in z njeno pomočjo pritrdite vrv s kljuko na instrumente. Nato naoljite vrvnico in spustite z lomilko vodo v lokomotivo. Nato odvijte ventil, s čimer boste odvezali jermen. Kliknite na kotel in v peči se bo vžgal ogenj. Zdaj morate uporabiti samo še ročico za naprej in lokomotiva se bo odpeljala. Po treh minutah vožnje se zopet znajdete v votlini. Poberite vse stvari v votlini (kladivo, steklenico, ključ, britev, klin) in se odpravite do omare z dokumenti. Z britvico prerežite vrv in jo odstranite od predala. Če hočete uporabiti ključ, ga morate povleči skozi pesek. Dokumenti v predalu odkrijejo kombinacijo za jekleno omaro (1, 8, 3). Zdaj poberite vse iz skrinje in preglejte njeno notranjost. Po dveh tednih dobi El Dorado od Yune informacijo o Aguirrovih asteroidih. Odpravite se na potovanje in obiščite vse tri planete. V Tumiju vključite računalnik in vstavite kristal v pravo odprtino. Zdaj lahko izbirate, na kateri planet boste poleteli. V vesolju se rešite zasledovalcev z raketami. Na planetu A boste najprej zagledali steblo. Odkrijte palmine liste in našli boste svežo sled, ki vodi do Mangrov. Da bi rešili Ibisa, morate vreči ostrigo proti opicam, ki se nenadoma pojavijo. Naslednjo ostrigo na pečini odprete s kladivom. Privzdignite magični biser in ga uporabite na gnezdu. Odkrijete Jade-Eija. Po pogovoru z gozdnim duhom se odpravite do domačinov, ki želijo pomagati. Vstavite Jade-Ei v desno krokodilovo oko in biser v levo. Nato se odpravite do kraterja. Pri zaklenjenem vhodu vzemite oba jeklena žezla in jih uporabite na odprtini. Odprtina se bo razširila. Zunaj postavite žezla in vbočeno steklo k stebru. Potem ko ste postavili ostala ogledala v ključavnico, se bo steklovina raztreščila in pot je prosta ter prva sila prosta.

Po spopadu prispete do planeta B. Uporabite vrv s kljuko na pečinski steni in jo razbijte s kladivom. Sedaj uporabite klin na steni in ga ovijte s korenino. Drugi konec vrvi pa na drobec skale. Odkrijete majhno steno. Sunite skalo in padla bo v globino. Dospete na vrh. Na vrhu prepričajte Lamo, da vam podari Triton rog, ki vas bo pripeljal do posvečenega mesta. Tam vzemite verigo in jo pritrdite na sleme poslopja. Počakajte, da udari strela in nato s pomočjo lomilke vzemite pladenj, ki se je izoblikoval. Od Lawine dobite oblice, vi pa jih uporabite z jermenom. Obesite pladenj na jermen in vrnite Lami rog. V templju vzemite vodno cev, s kladivom odlomite par stalaktitov in jih položite na odejo. Postavite odejo na sonce, da se bodo stalaktiti stopili. Natočite vodo v skodelico; steklovina bo počila in El Dorado bo sprostil drugo silo. Ko zapustite planet, sledi zelo težak spopad z nasprotniki. Ko obračunate z vsemi, priletite na sivi planet. Straži vzemite nakit tako, da uporabite britev na verigi. V porušeni odprtini je tudi nakit, ki je primeren za vas. Uporabite kladivo na odprtini in že je nakit vaš. Pritiskajte na gumbe toliko časa, da bo ključ osvetljen. Druga odprtina se zopet odpre, zato uporabite na njej lomilko, da jo zablokirate. Nato pritisnite še zadnji gumb in zadnji kos nakita je vaš. Vstavite ga v naslednjo odprtino. Tako ste rešili še zadnjo uganko in sedaj lahko greste do Intija, boga sonca. Uživajte v srečnem koncu.

Megazin's List

Cheat Motel

The List is Life!

Syndicate

Za ime svojega sindikata si omislite:

OWN THEM: Vse dežele, razen ene, se abarvaja v vašo barvo.

DO IT AGAIN: Izberete lahka katerakoli deželo.

ROB A BANK: Dobite mucho, mucho denarja.

MIKES TEAM: Dabite 100.000.000 dalarjev in vse madifikacije za arožja, ki jih je mogoče razviti.

MARKS TEAM: Ista kot MIKES TEAM, le da dabite orožja že napolnjena s strelivam.

WATCH THE CLOCK: Ura teče, nič ne reče.

Brutal Sports Football

Za ultra-super-skrajno brutalne tekme v prvi ligi vtipkajte ena ad naslednjih šifer: FQMXQX7KN, 5S9HC9ZZZ, WR5LZP!!!, !!8ZBQJLG, GOKW97GGG, GG6P6239.

Theatre of War

Kode za vse misije:

Grass Level	
Grenade Test	3742D37511750
Tank Test	3743AB043D2C0
Chopper Squad	374EB1C108DE0
Air Suppart	3747F2D2304E0
Operation Cobra	374E0FA058500
Flush Em Out	375218624A9E0
Yellaw Chickens	3741EE8D68730
Wildgoose	377E1AAF75510
Freedom Part 1	37D0B6574FA90
Freedam Part 2	371AD5D760290
Certain Death	3066A48019700
Desert Level	
Mantrap	772B8AF13DEC1
Iranside	7728ACDB1A581
Investigation	7728ED881E0C1
Warzane	772A0B160B531
Operation 8litzkrieg	772E227F5CE01
Heli Hath No Fury	772FF6A419791
Operation Destroy	7729AEB975CA1
Operatian Judas	773D37DB11A41
The Degector	775AFCE94D9A1
Crater Maker	77821FFA68871
Na Chance	776B092A2C571
Operation FTO 1	7502584C79311
Operatian FTO 2	7378F005797E1
Snow Level	
Operation Palaris	6031769A639B2
Swapping Sides	60314C8348632
It's a Secret	6031B00C30482
If it 8leeds Kill it	6033A48515532
Warzane	603325CA55CA2
The Great Escape	6035978F5A312
It's freezing	60208E23387D2
Na Mare Values	6015C59C38802
The Trajan Horse	606A6C10290C2
Operation Wolf	6020CD847A982
Trouble and Strafe	603C522C71302
Driving Them Mad	62D6F79E6C862

Mortal Kombat

S tipka F10 aktivirajte nov setup meni in (z velikimi črkami) vtipkajte DIP. Pajavi se bo še en meni, s katerim lahko nastavljate brutalost in podabne zanimive stvari.

Bubba'n'Stix

Kode sa:

2.Stopnja:	16QTJQ7GLZ
3.Stopnja:	?FVN4QRCXM
4.Stapnja:	R9CGRB8XXG
5.Stopnja:	P!!77GS3DP

Cyberpunks

Kode so:

2.Stopnja:	471174
3.Stapnja:	159361
4.Stapnja:	066990
5.Stopnja:	135642

Second Samurai

Kode so:

2.Stopnja:	8OIWNTID
3.Stopnja:	NWKOWWDR
4.Stopnja:	JDFRQMK6
5.Stapnja:	WL4VHQQP
6.Stapnja:	64GXSL86
7.Stopnja:	5ION23JG
8.Stapnja:	VC2J53KM
9.Stapnja:	E2SJEOZW

BORZA • BORZA

Cena malega oglasa v borzi je 300 SIT za največ 15 besed, vsaka nadaljna beseda je 30 SIT. Besedilo malega oglasa napišite na priložen kartonček in ga skupaj z dokazilom o vplačilu pošljite najkasneje do 10. aprila! Denar nakažite na žiro račun 50100-603-42786 s pripisom za Borzo. *Oglas lahko oddate in plačate tudi na uredništvu na Celovški 43 in sicer vsak delovnik od 9. do 17. ure. Naročnik prevzame vso pravno odgovornost za morebine netočnosti in nelegalne kopije softvera.*

Hardver

· **Prodam SNES** in tri igre (Street Fighter, R-Type, Ghouls and Ghosts). Telefon: (061) 343-172, Blaž

· **Prodam Amigo CD32**, malo rabljeno, v garanciji po ugodni ceni. Telefon: (061) 372-560, Cveto.

· **Prodam PC 386/40** 14" barvni monitor SVGA, grafično kartico CyrusLogic, kontroler, middle tower, v garanciji, lahko po delih. Telefon: (061) 1592-503, Aleš.

· **Kupim Amigo 1200.** Telefon: (061) 576-296, Andrej

Razno

· **Kupim naslednje številke Megazina**: ničto, 1., 2., 3., 5 in 6. Telefon: (061) 332 687, Igor.

Ne zamudite izredne priložnosti!

Odprli smoMegazinov S.O.S. register. Za vse tiste, ki ste se znašli v škripcih pri zaganjanju ali reševanju katerekoli igre, bodo naši sodelavci in bralci poskušali najti odgovor. Svoje težave nam v pisni obliki pošljite na naslov: Megazin, Celovška 43, p.p. 354, 61101 Ljubljana, s pripisom za Megazinov S.O.S. register.

Pozor, pustolovci, pozor!

Če ste končali kakšno težko igro, in bi radi njeno rešitev objavili v Megazinu, vas prosimo, da nas obvestite po telefonu (061) 1335 121 ali pisno na naš naslov. Hvala za razumevanje in vljudno vabljeni k sodelovanju!

Popravki

• Na strani 22 manjka naslov podjetja, ki je posodilo igro, Iron Helix smo namreč dobili pri KFM, Cesta VIII/1, Velenje, tel. 063 856 134

• Podobno napako smo zagrešili že na strani 19, kjer manjka naslov firme, ki je posodili Mad Dog McCree. To je Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel. 061 168 5541.

• Pri članku Malčki prihajajo!, na strani 52, smo napačno navedli avtorja članka in tehnikalije. Avtor je **Lovro Selič**, minimalna konfiguracija pa je seveda Atari Falcon 030.

Uredništvo se vsem prizadetim opravičuje.

Megazinov S.O.S. register

· Matevž iz Kranja ima dva problema. V Police Quest 3 ne najde ženske, ki je priča umoru.
Ko dobiš številko dosjeja lastnika medaljona, ki je bil umorjen na podoben način, telefoniraj novinarju. Naslenji dan v svoji pisarni v košku za obvestila najdeš listek, na katere piše, da se je javila neka priča v zvezi z napadom na Marry. Odpelji se na njen naslov in tam boš našel revno potepuško ženico. Zbudi jo, in ker se boji za svoje imetje v vozičku, ga z lisicami prikleni na železno cev... in tako naprej.

· Taisti Matevž pri igri Sam & Max hit Matevž nikakor ne more ustaviti daljnogleda in priti do skale Frog Rock.
Premikaj miško levo in desno, ustavi se ob vsaki skali, ki jo zagledaš, dokler ne najdeš prave.

· Rajko ne more pognati igre Sam & Max.
Imaš piratsko verzijo ali pa nimaš originalnih navodil. Kupi original ali pa poženi kakšen "crack" file! Rajko išče tudi kode za igro Metal & Lace in ne ve, kako uporabiti ključ v igri The Last Ninja 2. Pomagajte mu!

· Gregor iz Ljubljane ima na Amigi 600 težave z zvokom pri igrah Cannon Fodder, Another World, Cool Spot in pravi, da tega prej ni bilo. Prav tako se mu noče pognati igra Mortal Kombat.
Gregor, verjetno je kriva Amiga 600, saj ima v svojem drobovju čipe ECS, ki jih nimata A500 in A1200. Zato ti najbrž ne dela MK. Ta grafični nabor čipov lahko izklopiš v zagonskem meniju. Tišči obe tipki na miški in vklopi računalnik ter v meniju dislpay options določi chip type original. Kar pa se tiče težav z zvokom, gre najbrž za kako okvaro (praviš, da prej težav z zvokom ni bili, zdaj pa so!), zato pot pod noge k serviserju.

· Ljubljančanu Mihi se je zataknilo pri igri The Legend of Kyrandia. Pravi, da je prišel že kar daleč, do gradu, tam pa se mu je zataknilo. Našel je že en zlati ključ (v temnicah), drugi pa naj bi se skrival v sobi z zvončki v prvem nadstropju za sliko (portretom) na zidu. Izza slike res gleda nekakšna zlata bunkica, pravi Miha, toda, če kliknem nanjo se nič ne zgodi.
Če kdo od bralcev ve za rešitev problema, naj priskoči Mihi in še komu na pomoč!

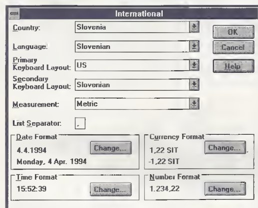
Marko Klasinc

L šola

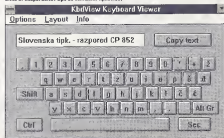
Windows 3.1

Okna za začetnike (2)

Zarečenega kruha se, pravijo, največ poje. Ta stara ljudska modrost je prav gotovo ena tistih, ki najbolj držijo. Kolikokrat ste si gotovo že rekli, da tega ali onega nikoli ne boste naredili, pa se vam je zgodilo prav to. Še huje je, če vzvišeno javno izjavljate, da tega, kar dela nekdo drug, vi že ne bi nikoli počeli. Tudi pisec teh vrstic nisem izjema. Ker sem po horoskopu bik, mi še teže pade vsakič, ko se prekršim zoper katerega od svojih visokoletečih norm in načel. Pa se mi je oni dan prav to spet zgodilo. Vedno sem namreč trdil, da si je treba vsako delo najprej dobro splanirati, potem pa od tega načrta nikakor ne odstopati. Prispevek za aprilsko številko Megazina sem imel takorekoč že do-končan, ko sem se kar trikrat v enem dnevu zaletel v isti problem. Šumniki, šumniki in še enkrat šumniki. Prva epizoda: V službi sem instaliral Corel Draw. Poleg originalnega paketa sem dobil še šest ali sedem disket s fonti (tipi pisav) za vzhodnoevropsko verzijo Oken. Žal je priloženi instalacijski program tak, da moraš najprej originalne fonte z diska odstraniti. Da ne bi zbrisal kakih originalnih, ki jih morda ni na dodatnih disketah, sem moral najprej z vsake diskete iz imen datotek ugotoviti, kateri fonti so na njej, te iste poiskati v spisku fontov v Oknih, jih zbrisati, naložiti nove z diskete in to ponoviti z vsemi disketami. Prav prijetno opravilo, ni kaj. Do šumnikov sem pa tako le prišel. Druga epizoda: Popoldne je prišel k meni znanec, ki je z ameriške prešel na vzhodnoevropsko verzijo Oken. Ker je po priporočilu instalacijskega programa obenem dopustil Oknom, da so mu cel sistem preklopili z ameriške kodne strani na našo, je bil končni efekt ta, da so se mu šumniki izgubili iz starih tekstov, pa tudi po novem jih ni bilo povsod tam, kjer naj bi bili. Ko se je rajši vrnil na staro verzijo, pa mu je popolnoma zmešalo razpored šumnikov na tipkovnici. Bil je popolnoma obupan. Kar nekaj časa sva umovala, da sva rešila situacijo. Tretja epizoda: Po vseh teh dnevnih pripetljajih sem šele zvečer uspel odpreti novo številko Monitorja. Kot tibetansko govedo sem se zabuljil v uvodnik, ki je imel naslov "Slovenscina". Kaj so tudi ti izgubili šumnike? Na srečo je pri njih vse v redu, le glavni urednik v uvodniku odpira pereč problem naše majhnosti in jezikovnih posebnosti, pri katerih najbolj bode v oči raba šumnikov pri delu z računalniki. Vse to mi je bilo dovolj, da sem proti vsem svojim principom že skoraj dokončan članek potisnil v kot in se lotil pisanja, kr jo pravkar čitate. Ali ste že kdaj imeli podobne težave kot moj omenjeni znanec ali jaz sam? Najbolje, da takoj s prstom pokažem na krivca za vse naše šumniške težave. Vsega so seveda krivi Američani, oziroma njihov ASCII. To je kratica za American Standard Code for Information Interchange - ameriška standardna koda za izmenjavo informacij. Osnovna informacija je velika en byte, to je osem bitov. Vsak bit ima le dve možni vrednosti, ponavadi označeni z 0 in 1. Osem bitov predstavlja 2x2x2x2x2x2x2x2 možnih stanj, to je dve na osmo potenco ali 256 stanj. Če ima vsak znak (velike črke, male črke, številke od 0 do 9, ločila itd.) svojo vrednost, je že 7 bitov (128 kombinacij) dovolj, da dobi vsak znak svojo kodo (šifro). To je neke vrste ameriški dogovor. Tako na primer vrednosti 97 ustreza mala črka a, vrednosti 54 številka 6, vrednosti 46 pika itd. Ker so si ta standard prvi izmislili Američani in ker je bilo tam največ uporabnikov računalnikov, so njihov standard privzeli tudi drugje po svetu. Problemi nastopijo tam, kjer imajo poleg znakov angleške abecede še kake svoje, kot npr. mi šumnike. Trenutno obstajajo trije standardi, po katerih lahko prikličemo šumnike na zaslon. Prvi se imenuje PCNOVA ali tudi SLO-SCII. V njem so nadomeščeni nekateri ne prav pogosti znaki iz ameriškega nabora s šumniki (oglati in zaviti oklepaji, poševna črta nazaj, navpičnica in še neki). To je takoimenovani 7-bitni standard, enak ameriškemu. Ta kodna tabela ima oznako 437. Novejša kodna tabela 852 ohranja prvih 128 znakov ameriškega nabora nespremenjenih, med drugimi 128-imi pa so tudi naši šumniki. Seveda pa mora biti temu prilagojen gonilnik za tipkovnico, saj posameznim šumnikom ustrezajo druge kode kot v PCNOVA. Okna pa uporabljajo svoj, 16 bitni standard UNICODE 1250. S 16 biti lahko prikažemo kar 65536 različnih znakov, kar je gotovo dovolj za črke vseh svetovnih jezikov. Izbrati moramo le ustrezen gonilnik za tipkovnico. Tu pa lahko nastopijo problemi. Tisti, ki v DOS-u uporabljajo ameriško kodno tabelo 437, imajo večinoma ameriško verzijo Oken ter dodatne slovenske fonte. Ti so ponavadi tipov SL-Courier, SL-Dutch in



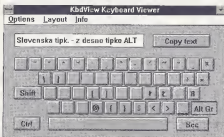
Slika 1: Nastavitve v Control Panel / International



Slika 2: Razporeditev tipk na slovenski tipkovnici

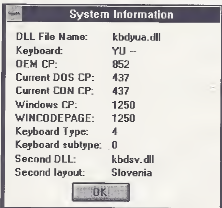


SL-Swiss. Ostali fonti ne vsebujejo šumnikov. Če taki uporabniki preidejo na vzhodnoevropsko verzijo Oken in kodno tabelo 852, s tem dobijo šumnike v skoraj vseh fontih, zgubijo pa stare SL-fonte. Obstaja sicer program za konverzijo kodnih tabel, vendar je zanesljivo učinkovit le, če pretvarjamo navadne tekstne datoteke. No, v novejši izdaji Windows 3.1 EE so končno ponudili zadovoljivo rešitev. Na moji škatli Oken je datum januar 1994 in to novost vsebujejo. Namreč, instaliramo lahko dve tipkovnici hkrati, po dveh standardih. Med državami je za izbor jezika in tipkovnice navedena tudi Slovenija (razpored tipk po kodnem standardu 852). Jaz uporabljam naslednjo kombinacijo: V DOS-u sem obdržal kodno tabelo 437, ker uporabljam nekaj programov, ki so temu že od prej prilagojeni. V Oknih sem kot prvo tipkovnico instaliral ameriško in skupaj z gonilnikom za tipkovnico po standardu PCNOVA lahko uporabljam SL-fonte s šumniki. Kot



Slika 3: Znaki, ki jih dobimo z desno tipko ALT na slovenski tipkovnici

drugo, sekundarno tipkovnico, sem instaliral slovensko, ki uporablja gonilnik po standardu kodne strani 852 (slika 1). Med obema tipkovnicama lahko preklopim s hkratnim pritiskom na obe tipki SHIFT. V oknu Accessories je tudi nova ikona Keyboard Viewer, s katero lahko pogledamo razpored znakov na tipkovnici. Standardno vidimo male črke ter spodnje posebne znake (slika 2), če pritisnemo na SHIFT, vidimo razpored velikih črk in zgornje posebne znake, s pritiskom na



Slika 4: Nastavitve v Keyboard Viewer / options / System Info

desno tipko ALT pa znake, za katere nam zaradi šumnikov sicer zmanjka tipk (slika 3). Seveda lahko spreminjamo fonte in tako vidimo, kako se odziva tipkovnica. Vse nastavitve v zvezi s kodnimi tabelami in tipkovnicami si lahko ogledamo v menuju Options / System Info (slika 4). Tako imamo lahko instalirani poljubni dve tipkovnici, kar je res zelo praktično. Če nimate te najnovejše verzije Oken, si lahko pomagate s kakšnim shareware programčkom, ki zna narediti to isto

Championship MANAGER Italia

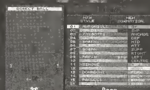
Andrej Bohinc

Bodite Cappelo! Kupite Baggia! Ustvarite najmočnejšo nogometno moštvo na svetu!

Če ste bili kdaj na kakšni sila dolgočasni nogometni tekmi, so se vam morali s svojimi sočnimi kletvicami in "strokovno podkovanimi" komentarji vtisniti v spomin poklicni nergači, ki so se ves čas tekme naglas drli in solili pamet trenerjem, sodnikom in vsem dvaindvajsetim igralcem na igrišču.

Take sorte ljudi bi psihologi označili za psihično zavrte in fruidne osebke, ki kronično bolehajo za pomankanjem samodokazovanja in cele dni in noči presedijo za igro, Championship Manager imenovano. In prav ti vsevedi, ki mislijo, da vedo o nogometu vse, drugi pa nič, bodo spet prišli na svoj račun. CM Italia jih bo tako zaposlil, da boste pred njimi varni vsaj nekaj tednov. Toda pazite se jih, ko pridejo nazaj! Takrat bodo z izkušnjami, pridobljenimi s sezono dela v "Serie A" italjanski nogometni ligi, postali še bolj srboriti sogovorniki!

CM Italia je skoraj tako realen kot pravi nogomet in ponuja verno simulacijo nogometnega prvenstva naših zahodnih sosedov (dodatne informacije sta priskrbela Giancarlo Rinaldi in World Soccer Magazine), vključno z vsemi evropskimi pokali in opcijami, ki jih je imel že originalni CM. Ker gre za čisto managersko simulacijo, sta grafika in zvok (ki ga sploh ni) postavljena na stanski tir, je pa zato igralni vmesnik tako dobro ogranizíran, da so



S postavo, kakršno ima Milan, ni težko zmagovati

vse opcije dostopne preden rečeš en-dva-tri. Večji trn v peti so nekaj sekundni premori, v katerih računalnik nekaj strašno premišlja in premleva. Programerji sicer trdijo, da so igro pohitrili za celih 40%, vendar tega iz oblice čakanja ni čutiti.

Govorice o tem, da je nek angleški trener s pomočjo CM pripeljal svoje moštvo iz sindikalne v četrto ligo, morda le niso iz trte zvite. CM Italia bi garantirano prišel prav še kakemu našemu trenerju!



FS5 Scenery Disk: Washington - Baltimore

Strah pred letenjem?

Primož Škerl Vsi, ki daste kaj na svoj staž sobnega letalca, ste si zagotovo že stali iz oči v oči z Microsoftovim Flight Simulatorjem. Ni ravno bistveno, katera verzija je to bila, važno je predvsem, da ste se ves čas poleta počutili nekam prazno. Da, redno je koga zgrabilo neozdravljivo dolgočasje med poletom od San Francisca do New Yorka, kjer je bila pokrajina nekaj ur podobna enotno zeleni ravnini. Ta občutek je bil popravljen v petem delu te neustavljive nadaljevanke, ko je zemljo prekrila rastrska tekstura. Nasmešek pa je izginil z obraza takoj, ko je letalo zapustilo območje Chicaga - spet se je v neskončnost vleklo neznosno zelenilo. Očitno je šlo to na živce celi hordi pilotov, saj se drugače v nekaj majhnih ameriških podjetjih ne bi hipoma (in skoraj istočasno) odločili za izdelavo nekaterih delov Zemlje v foto kvaliteti. Bistvo stvari je v tem, da program čez "zelenilo" napleska sličice raznih krajev, ki učinkujejo še kako resnično.

Tudi jaz bi stanoval v taki hiši!





Prelet enega redkih mostov v igri

Na tak način je narejen tudi wasbingtonski dodatek, ki vsebuje 6 MB skeniranib satelitskih posnetkov ameriškega glavnega mesta. Zadeva je narejena tako realistično, da sem za orientacijo med letom uporabljal kar zemljevid mesta Wasbington iz šolskega atlasa! Sicer ta zemljevid ni imel vseh stranskih ulic, ki so vidne iz zraka, a je bil vseeno zadovoljiv. Druga slaba lastnost (poleg okupacije trdega diska) je, da so vse slike dvodimenzionalne. Tako med nizkim letom nad mestom nimate možnosti, da bi se v kaj zaleteli, izjema je le nekaj mostov in tisti beli špičasti monolit na obali reke Potomac, katerega vidite v (skoraj) vsakem filmu. Tretja (in najbolj pereča) težava je počasnost mlinčka. Zadeva teče na 386/40 s koprocesorjem tako obupno počasi, da sem labko letel samo s Cessno, sicer me računalnik z nalaganjem novih slik ne bi dohajal. Poizkusil sem tudi z LearJetom, vendar sem se počutil kot da bi gledal "slide sbow", kjer zaspana ženička menja slike v projektorju. Na kratko: za znosno obdelavo take količine slik v realnem času potrebujete vsaj 486DX/50 s hitro grafično kartico.



Kljub vsem omejitvam, zaradi dodatnega diska s pokrajino, bi dejal, da bo večina zapečkarskih pilotov še vedno boléčala v čudovito zelenilo, saj zelena barva dobro de očem.

PUGGSY

Aleš Petrič

Bananovec na delu

Eh, to so bili časi. Tito partija, omladina akcija na stari dobri amigi 500 pa je kraljeval Shadow of the Beast. Amiga je v osemdesetih z megalomansko ofenzivo zavzela svet iger atari-sti pa v jok, pa na drevo pa gajbo pira s sabo. S PC-ji so se tedaj ubadali izključno starejši od 40 let, za igre pa tam še živ hudič ni slišal. Med softverskimi hišami je suvereno vladal Psygnosis s posrečenim receptom "malce arkade še manj pustolovščine, čisto malo miselne in za ščepec ploščade -prebranac je pripravljen!" Žal so (za Psygnosis) prišla devetdeseta in z njimi igralna revolucija, PC-ji in megabajti. Psygnosis je tolkel revščino, žel izgube, financiral slabe projekte ter jedel le koruzne žgance in mleko.

Tako je prišlo tudi leto 1994 in z njim nizkoproračunski Puggsy, brez velike reklamne, brez pravih novitet in brez pravega dobička. Igra se ponuja na štirih disketah, ki so označene s številkami od 0 do 3, tako da pri najboljši volji nikoli ne veste, katera ždi v disketni enoti. Takšno malenkost bi igri še z lahkim srcem odpustili, če bi v zameno ponujala vsaj instalacijo na trdi disk. Jok brate odpade! Instalacije ni in je tudi nikoli ne bo. Nalaganje igre proti koncu za trenutek zmoti nekaj, kar bi nepoučen laik lahko imel po pomoti tudi za intro. Vendar brez skrbi sumljiva animacija je popolnoma nenevarna in po treh do petih sekundah preneha sama od sebe.

Ko se torej konča nekaj, kar bi sicer lahko bil intro, vas igra avtomatično postavi pred glavni menu, ki bi mu lahko brez težav rekli tudi samo zgolj menu saj je to preverjeno en sam in edini menu v celi igri. Kljub svojemu monopolnemu položaju izredno asketsko okleščeno ponuja le tri opcije. Funkcija "Start" je jasna. Z "Options" si izberete enega od dveh načinov krmiljenja joystika, določite število življenj (slednje se razteza od 3 do 7) ali pa vtipkate prepustno kodo (password), ki vam dopušča, da igro nadaljujete tam, kjer ste jo pred odhodom v šolo končali. Zadnja izbira sliši na ime "Junior" in je dejansko le lažja različica igre saj vas prestavi na nekakšne mladinske nivoje, kjer je vedno dovolj predmetov in čisto malo sovražnikov.

MEGAMETER

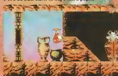
Sistem	Amiga
Zvrst	ploščadna igra
©®TM	Psygnosis
Primernost	P, 7, 13, N
Skupna ocena	68
Grafika	67
Glasba	70
Igralnost	73

Cilj vsake stopnje je, da kljub mnogim težavam na poti vedno priracate do konca skozi izhod, ki sumljivo spominja na zamaskirano geverico. Zelo koristno je, če stopnjo zapustite s predmetom v roki, saj se vam ta na koncu bogato obračuna v bonus točke. Seveda ni vseeno, če imate ob izhodu v roki navaden sodček, kovanec oziroma pištolo ali pa redko in dragoceno srce. Le-to vam namreč poleg točk prinese še dodatno življenje. Število preostalih življenj se zmanjša ob vsakem dotiku s sovražnikom, če banditu že ravno ne skočite na glavo. Žal tudi tovrsten manever pri nekaterih nepridipravih ne zadošča, njim so namenjena posebna orožja, ki pa jih morate najprej s strelom prijeti in nato s presledni-co tudi uporabiti. Na tak način uporabljate tudi ostale predmete, ki resda ne streljajo lahko pa vam bistveno olajšajo pot do cilja. Obstaja pa še en način uporabe predmetov, ki zahteva, da izbrani predmet odvržete na določenem mestu, bodisi neposredno na tla ali pa najprej v zrak, tako da med padanjem aktivira želeno napravo. Tako lahko s ključi odpirate vrata in skrinje, z vžigalno palico prižigate topove in se s kavlji pojate po vrveh. Med predmeti, ki jih uporabljate na prvi način, sta morda še najbolj pomembna pištola, s katero odstrelite večino trdoživih sovragov in ščit, ki vas za nekaj časa naredi neranljivega.

One borbon, one scotch, one beer!

Zelo zanimivo in pohvalno je dejstvo, da zaslon ni razdeljen in da igralno površino pokriva le eno samo veliko okno. Edini podatki, ki ji je zasledıti, so spodaj točke in zgoraj puščica, ki se neprestano vrti in kaže smer, v katero morate kreniti. Po vsaki končani stopnji se prikaže zemljevid otoka, po katerem se sprehajate in sredi njega povečano okno, ki označi vašo začrtano pot s stopnjami, ki ste jih že opravili in tisto, ki leži pred vami. Iz neznanega razloga se lahko vedno znova vračate na že opravljene stopnje, a pustimo to in si raje oglejmo, kaj nas čaka na koncu. Priznati moram, da se ostal popolnoma šokiran in brez besed ko je mojega miroljubnega bananovca po daljšem igranju napadel čisto pravi končni šefe. Tudi v Puggsyu vam torej ne bo prizanešeno s končnimi sovražniki, pa čeprav jih je le pet, od tega dve geverici in dva enooka gusarska papagaja. Spopad s šefom je humorno obarvan, pokora skače po celem zaslonu in strelja z ogromnim, a na srečo počasnim orožjem, vi pa ste dobesedno goloroki. Edino, s čemer ga lahko potolčete, je nekaj na tleh (podolgovato belo-rjavo), kar po aktivaciji skoči v zrak (popolnoma nepredvidljivo) in po naključju bandita celo zadane. Ko se to naključje dovoljkrat ponovi, se šefe stegne, vi pa naprej, dokler je še vetra kej!

V vrč se bom skril in kaj v miru popil.



COASTER

Rok Kočar

Vlak, ki naredi salto!

Tam nekje v septembru sem se sprehajal po velikem luna parku v bližini Milana Gardaland se imenuje, pa kaj bi vam govoril, saj ga vsi poznate V njem lahko najdete okroglo 23 - samo malo prosim noro, norejše, aha - najnorejših aparatur V njihovi sredini (pravzaprav že skoraj ob Gardskem jezeru) se nahaja tudi vlak smrti Ime za celotno konstrukcijo (proga + vlak) je kar angleško Magic Mountain (Čarobna gora) Ta vlak ni namenjen le revežem, pa čeprav ima le eno postajo, manjkajo pa mu tudi okna, poštni vagon in bar Vlak, ki je pravzaprav bolj vlakec, ni v resnici nič od tega Američani ga imenujejo Coaster Besedo "coaster" bomo poskušali razumeti kot sanke, kar izhaja iz ničemur podobnega podvozja tega zanimivega in samomorilskega prevoznega sredstva.

Kakšen ovinek. Fijuuu....

Vlak smrti je neverjetna avantura, ki se jo splača doživeti, še bolj pa preživeti Moram priznati, da je bila v trenutku, ko je vlak zapeljal navzdol po strašni strmini in mi je želodec pognalo po telesu v smeri proti Moskvi, moja prva misel "Le kaj mi je bilo tega treba?" Kasneje v tretji, četrti peti vožnji je bil občutek zares izreden, le na zaviranje pred ciljem se nisem mogel nikakor privaditi in sem se domov vrnil z bolečim hrbtom.

Tako vam je lahko takoj jasno, da bodo občutki pri takšnem simulatorju, kot je Coaster prav bedni, še toliko bolj če ste pravo "sankaško" avanturo že doživeli in vam ni mar po komu bruhate.

Coaster nam ponuja vožnjo po približno desetih svetovno znanih progah, ki jih najdete v največjih zabaviščih. V igro je vključeno tudi orodje za izdelavo lastnih prog. Izdelovati lastne proge se ne bo težko naučiti Objekte je treba povezati v čimbolj zvito kačo, ki si zobe zarije v rep!

Različnih elementov ni ravno na pretek Poleg ravnine levega in desnega zavoja, boste našli še veliki in mali 360 stopinjski obrat, ter 360 stopinjski zaviti obrat oz vijak Že samo s temi objekti zgrajena proga pa je lahko izredno zanimiva, oziroma je lahko že maksimum, ki ga človek v civilu lahko preživi.

Jaz grem raje surfat.

"Samo ravnina, ovinki in dva obrata!? Dolgčas!" Dolgčas? Kje neki! Ravninskim delom in ovinkom določate dolžino (12 24 36 ali 48 metrov), ter naklon v stopinjah (do 60 stopinj) Ovinki imajo še možnost horizontalne nagnjenosti (do 20 stopinj), tako da lahko že iz njih naredite marsikaj, na primer polžjo hišico, stezo za bob ali duševno prizadetega konja. Verjetno veste da coasterji ne delujejo na elektriko, niti na lepe poglede mi mordočih deklet. Vagone s potniki se s posebnim mehanizmom (škripcem, po domače) potegne na vrh hriba, po strmini navzdol pa vlak razvije dovolj veliko hitrost, da prevozi celotno progo, naredi vse potrebne loopinge in končno pridivja nazaj na cilj, oziroma start, kakor želite.

MEGAMETER

	PC
	simulacija
©™®	Disney

P 7 13 N

Skupna ocena

81

megameter/h

82 | 71 | 84

Da bi lahko tudi sami delali takšne proge imate na voljo opcijo Accelerate (pospeševanje). Če torej vašemu vozilu zmanjka hitrosti na enem od klancev, so takšni pospeški kot nalašč, saj bodo vlak "pririnili" do vrha Tudi zavore, za noro hitre dele, so prisotne. Vsak kos, ki ste ga primerno "obdelali" pritrdite na že obstoječi del proge z gumbom Attach. Zadnji odsek morate speljati točno do startne rampe, gumb Finish pa bo prilagodil še višinsko razliko (naj te razlike ne bo več kot 5 stopinj) obeh kosov in proga je končana

V menuju boste našli še cel kup popestritev Poleg tega, da boste progi lahko nadeli ime in zraven zapisali še ime konstruktorja, se lahko poigravate še z različnimi barvami tračnic, sencami močnejšimi ali šibkejšimi zavorami in celo z gravitacijo Zemeljsko si verjetno lahko predstavljate mesečeva je precej manjša in vlak bo po klancu navzdol razvil manjšo hitrost, vendar pa bo toliko lažje prisopihal v hrib, jupiterska pa je seveda nasprotna meseče...

In še najlepše Vaše proge lahko shranite v datoteke s končnico TRA, od katerih pa nobena ne pobere več kot 900 bajtov. Zelo pohvalno.

Divjanje po progah ocenjuje šest sodnikov ki vašo oceno začinijo še s svojevrstnimi komentarji. Kdo bi si mislil, da prikupna blondika prenese desetkrat večje obremenitve kot kavboj ob njej ali Hulk Hogan Sivolasa starka bo kaj hitro ob svoja očala, fantič, ki še zdaleč ni prilezel iz osnovne šole, pa je navdušen praktično nad vsem -razen nad učenjem Še najbolj objektivno ocenjuje kratkovidna črnolaska ob Hulk Hoganu Za dobro progo boste dobili preko 60 točk za več kot 80 pa se boste morali že kar noro potruditi Moj rekord je 88 točk, sicer pa kaj vas briga!

Takšna konstrukcija bi gotovo zdržala tudi Šerbi!

Sama vožnja v vlaku je ponavadi zelo udobna - odvisno od tega ali imate ob računalniku fotelj ali pručko. Zvočni efekti ne manjkajo, sliši se tako šklopotanje koles, kot zaviranje na ostrih ovinkih, vsake toliko časa bo kateri izmed potnikov še zakričal Še najbolj sem pogrešal skupinske krike, z rahlo dodelano grafiko pa bi igra lahko dobila še višjo oceno Sicer so pa ocene subjektivna zadeve, zato se z njimi ne obremenjujte preveč.

MEGAMETER

Game Boy

arkadna pustolovščina

Nintendo

P 7 13 H

Skupna ocena

79

50 60 70 80 90 100 10 20 30 40

megameter/h

Jaka Terpinc

GARGOYLE'S

Žlahtna mešanica veščine in pustolovstva

[illegible]

Okol' vogala, se je ekipa zbrala.

Fajt, fajt!

MEGAMETER

Mega Drive

akcijska igra

Konami

P 7 13 H

Skupna ocena

79

50 60 70 80 90 100 10 20 30 40

megameter/h

LETHAL ENFORCERS

Strelske vaje pri vas doma

Leto 1994 nam je iz programske hiše Konami prineslo zajetno škatlo. Presenečenje ali 10 špilov? Odločim se za presenečenje. In glej ga vraga: res je presenečenje! Presenečnje imenovano Justifire. Navno darilo neumnim kupcem ali vse kaj drugega? Bilo je vse kaj drugega. Prava pravcata plastična igračka, oblik in velikosti zaresnega Magnuma, pa še meter kabla povrhu. Nabijem v konzolo Smrtonosne maščevalce, vzamem v roko pravice sinjecevno orožje in lov se lahko začne.

Scenarij je slab, da ne rečem primitiven. Ste kdaj gledali kako slabo tretjerazredno detektivko v stilu "ready'n'fire"? Vendar človek se kar privadi. Vsekakor bolje kot slovenski razvedrilni TV program. Vrnimo se k našemu orožju. Z eno besedo fantastično. Najprej umerjanje. Elektronsko igračko lahko umerite po lastni želji. Pa ne samo to, je dovolj dober učni pripomoček pred odhodom na orožne vaje. Zanimivo se mi je zdelo, da strelja skoraj natanko tako kot meriš s 97% natančnostjo. Povsem nove dimenzije sem spoznal ob urjenju na strelišču domače policijske postaje (seveda ne bom odšel na vrat na nos na cesto, med tripple K (Krdelo Krvoločnih Kriminalcev). Vaja del mojstra, pa čeprav dolgotrajna. Pokažite mi s prstom na tistega, ki se je rodil, pa je že znal streljati s surovo natančnostjo Mike Hammerja. Preden se odpravite v mesto, še enkrat preverite svojo pripravljenost. kajti zunaj za vsakim vogalom preži nevarnost. Kriminal je ušel z vajeti roki pravice. Vi, iztrebljevalec, ste zadnje upanje ustrahovanih mestnih prebivalcev.

Kje je zdaj ta Dirty Harry?

Hej, mašinca zagodi ...

Prva preizkušnja je nekako klasična. Ujeti, kar pomeni postreliti bančne roparje. Ne vem zakaj so se roparji spravili na banko ravno v času prometne konice. Zagrenili so vam življenje s pestro izbiro talcev. Ne streljajte nedolžnih ljudi in policistov. Res je, da se pojavijo ob najmanj primernem času na najmanj primernem mestu, vendar kljub temu... Vsaka nedolžna žrtev vas bo stala čina. Po uspešno opravljenem delu v banki se odpravite v Kitajsko četrt. Tu so pešci še manj obzirni. Ni mi jasno, kako lahko navaden meščan tako zaupa pištoli detektiva, da se mirno sprehaja v navzkrižnem ognju. Polovica bande vam pobegne na podzemsko železnico. Pridruži se vam še kolega s postaje, vendar se tako nerodno postavi, da ga je mačji kašelj zadeti. Lahko se zgodi ravno zaradi tega puhloglavca, da ostanete navaden policaj do konca kariere. Na letališču imajo zločinci že naravnost genialen arzenal vseh mogočih orožij in zaščitnih sredstev. Ostane vam še eliminacija mreže preprodajalcev drog in kemična tovarna (za kaj neki?).

Kaj naj rečem za konec? Igralnost je malodane vrhunska. Ni redek trenutek, ko se sploh ne zavedaš, da držiš v roki navadno plastično igračko s precizno optiko. Še občutek prave teže resničnega magnuma je prisoten ob vrhuncu take nirvane. Kolikokrat vas je prijelo, zaradi slabega televizijskega sporeda, da bi razstrelili ekran? Ne obupajte morda vam uspe.

Aleš Novak

POCKY & ROCKY & ŠAKA TERAPIJA

Naša četica koraka, ...

O tem, kako čudovito lahko sodelujeta človek in žival, nam pričajo Aladin, Kekec, Sport Billy, pa tudi Shadow Dancer, Gargamel in še cel kup slavnih lastnikov hišnih ljubljencev. Pocky in Rocky (ime nima nobene zveze s slavnim boksarjem) sta zgolj še eden izmed bojevitih tandemov, ki sta si za svoj rajon izbrala deželo gozdov, rib, vzhajajočega sonca in Nintenda. Tam je bilo svoje čase prav lepo, dokler se ni začelo dogajati nekaj čudnega - vsa narava je kar naenkrat postala neprijazna in sovražna. Poznavalci tovistnih zapletov zlahka ugotvimo, da se za takšno državljansko nepokorščino ne more skrivati drugega kot masovna hipnoza kakega mračnega vodje in natanko to se je zgodilo tudi tokrat.

Gore nebo, dole kamen.

Bitka naj se začne! Na juriš, na juriš, na juriš! - da izvemo, kdo je tista baraba, ki drži niti v svojih rokah. Pocky (bitje ženskega spola, ki pa ni prav nič nežno) vihti svoj meč, medtem ko Rocky (dihur? veverica? koala?) neusmiljeno odriha z repom. Če se najprej temeljito skoncentrirata in pripravita, lahko uprizorita pravi pravcati morilski balet. Pa to še ni vse. Eden in drug streljata ali ognjene krogle, ali čarobne kartice (popolna novost med orožji) in bolj ko pobirata steklene krogle (modre za kartice, rdeče za ogenj), močnejši sta njuni orožji. Pri tem gre za šolski primer dveh osnovnih principov izpopolnjevanja orožja - kartice se množijo in letijo v vse več smeri, ognjene krogle pa so čedalje večje in močnejše. No, pa to še vedno ni vse. Obstaja orožje, ki se imenuje uničevscokrog. Ta je kot vedno v močno omejenih količinah, zato pa temu primerno učinkovit. Sovražno nastrojeni duhci, želodi, listki, gobice, ogenjčki, ptički, žabice, zmajčki, pa celo požiralci ognja, okostnjaki in zaspane japonske babice se neutrudno zaganjajo v vas, nekateri celo kaj odvržejo, zato ne varčujte s silo. Pocky in Rocky sta lahko na sceni skupaj ali pa samostojno.

Verjetno je odveč ponovno povdarjati izrek, ki so nam ga vzgojitelji polagali v zibelko: V slogi je moč. Dopolnilo - pa tudi več zabave. Zato se igre Pocky & Rocky nikar ne branite.

MEGAMETER

Sistem	SNES
Zvrst	arkadna igra
© ® TM	Natsune
Ocene	P, 7, 13, H
Skupna ocena	82

megameter/h: 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Saša Novak

Team USA Basketball

Košarka, športna igra med dvema moštvoma s po 12 igralcev, od teh jih je v igri samo pet. Med tekmo, ki traja 2x20 min. dejanske igre, je dovoljena neomejena zamenjava igralcev; cilj igre je vreči žogo v nasprotnikov koš. Zadetek iz igre šteje dve točki, iz določene razdalje celo tri točke, iz prostega meta eno. Začetnik košarke je Američan James Naismith (l. 1891), prvo ameriško prvenstvo je bilo l. 1897, prva mednarodna tekma v Evropi pa l. 1919 med moštvoma Francije in Italije. Pri nas se je košarka razvila po drugi svetovni vojni. Košarkarsko zvezo Jugoslavije so ustanovili l. 1948. Izmere igrišča 27x15 m, višina košev 2,75 m. Jugoslovanska reprezentanca je l. 1970 na svetovnem prvenstvu v Ljubljani osvojila prvo mesto (pred Brazilijo in SZ), l. 1974 pa v Puerto Ricu drugo mesto (za SZ).

Spet smo pobedvaf, ejga!

Malo splošnega znanja o košarki vam najbrže ne bo škodilo. Takoj, ko sem vklopil konzolo, prižgal televizor in na ekranu zagledal napis Basketball, sem si dejal: "s te igre pa bo nekaj!" V opcijah lahko določite, na kakšen način boste tekmovali (eden ali dva igralca, turnir, ekshibicija, če igrate turnir, lahko sodeluje en sam navdušenec). Državno reprezentanco, s katero boste poskušali dotolči nasprotnika, si preprosto izberete kar iz karte sveta. V igro so kajpak vključene le najboljše svetovne reprezentance. Pozabili so "samo" na aktualnega evropskega prvaka Nemčijo, tudi že evropskega prvaka Grčijo in svetovnega prvaka Brazilijo. Vaša ekipa in tekmec sta določena. Kaj pa zdaj? Senzacionalno! Ob zvokih državne himne vam računalnik razloži, kje leži košarkarska velesila, ki ste si jo izbrali in kako se je razvijala ta država skozi zgodovino človeštva. Ob tem je na ekranu ves čas prisotnih nekaj slik, ki prikazujejo kulturne in druge znamenitosti te države. Ko godba na pihala zaključi svoj veličasten koncert, lahko že kar začnete menjavati igralce v izbrani vrsti.

V tej fazi se je moje navdušenje pogreznilo v zemljo. Počasne podaje, čuden tek, morda le zabijanja na koš malo popestrijo dolgočasno košarko. Uvod v igro z državno himno, vse mogoče statistike za vsakega posameznika. Pri tem se res razveselimo. Klobuk dol. Toda igra je z eno samo besedo slaba. Sledi še ena kritika. S kolegom sva se odločila, da bova odigrala sosedski dvoboj med Slovenijo in Hrvaško. Namesto Zdravljice je orkester zaigral Lijepa naša domovina, namesto Lijepe naše domovine pa Naprej zastave slave, ki ni bila nesojena slovenska himna. Natančnost pa taka!

MEGAMETER

Sistem	Mega Drive
Zvrst	športna simulacija
© ® TM	Electronic Arts
Ocene	P, 7, 13, H
Skupna ocena	46

megameter/h: 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Pa aa na naš koš, idiot!





lestvica

LESTVICA REVIJE MEGAZIN

MESTO		NASLOV IGRE	ZALOŽNIK
1.	(1)	DOOM	ID Software
2.	(2)	DUNE 2	Virgin
3.	(4)	MORTAL KOMBAT	Virgin
4.	(3)	SAM & MAX HIT THE ROAD	LucasArts
5.	(7)	FORMULA ONE GP	MicroProse
6.	(12)	CANNON FODDER	Sensible Software
7.	(5)	DAY OF THE TENTACLE	LucasArts
8.	(10)	THE SETTLERS	Blue Byte
9.	(11)	CIVILIZATION	MicroProse
10.	(8)	LARRY 6	Sierra On-Line
11.	(9)	PRIVATEER	Origin
12.	(6)	SYNDICATE	Broderbund
13.	(14)	X-WING	LucasArts
14.	(-)	MASTER OF ORION	MicroProse
15.	(-)	SIM CITY 2000	Maxis

Amiga VS PC

Amiga

1. (1) CANNON FODDER
2. (2) THE SETTLERS
3. (5) MORTAL KOMBAT
4. (10) FORMULA ONE GP
5. (3) DUNE 2
6. (6) FRONTIER
7. (7) PINBALL DREAMS
8. (4) SYNDICATE
9. (8) CIVILIZATION
10. (-) ALIEN BREED 2

PC

1. (1) DOOM
2. (2) DUNE 2
3. (5) MORTAL KOMBAT
4. (3) SAM & MAX HIT THE ROAD
5. (7) FORMULA ONE GP
6. (4) DAY OF THE TENTACLE
7. (10) CIVILIZATION
8. (6) LARRY 6
9. (8) PRIVATEER
10. ( ) X-WING



Nagrajenci iz sedme številke:

1. Miška q-tronics s slovenskimi navodili (PCX, Stegne 21, Ljubljana)
Luka Gabrščik, Gradnikove brigade 29, Nova Gorica

2. Igra Ballistic Diplomacy za Amigo (BASE Software, Nemčija)
Klement Penko, 2. prekomorske brigade 6, Koper

3. CDE# 2, slovenski CD-ROM s shareware za DOS in Windows (CDL, Dunajska 21, Ljubljana)
Andrej Tozon, Maroltova 5, Ljubljana

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. **Microsoft Entertainment Pack for Windows**
(*Marand, Cesta v Mestni log 55, Ljubljana, tel (061) 123 23 22*)
2. **Črna majica Zool** (*Gremlin, Velika Britanija*)
3. **Programski paket SteuerFuchs Professional** (*Wolf Software&Design, Nemčija*)

Že rešena križanka?

nagradna igra

O	I	Z	T	I	R	K	O	V	N	I	C	A	R	S
K	I	N	L	A	S	I	R	G	K	A	R	O	K	O
N	U	Z	E	P	I	N	Č	E	T	A	M	R	O	F
O	Z	R	H	M	H	L	A	S	G	E	M	A	P	T
K	O	N	Z	O	L	A	G	L	D	I	O	K	R	V
I	I	A	A	O	D	V	I	O	L	C	S	E	O	E
N	A	N	S	K	R	E	M	N	I	R	T	T	C	R
L	P	O	L	J	E	J	A	L	S	N	I	O	E	D
I	O	L	O	A	T	E	K	S	I	D	Č	T	S	R
N	D	O	N	E	N	R	B	R	S	A	E	A	O	I
M	A	K	L	O	N	U	P	V	T	L	K	D	R	R
O	T	N	T	B	G	E	Č	S	E	K	T	O	R	A
P	E	A	K	Š	I	M	E	A	M	S	R	S	D	T
T	K	J	I	R	O	T	K	E	R	I	D	A	T	A

Ne, ne, dragi bralci, le izgleda tako. Ko podrobno pogledate, ugotovite, da je vse skupaj ena precej velika zmeda. In v tej zmedi črk morate najti 49 spodaj napisanih besed, ki jih poiščete v osmih smereh (gor, dol, levo, desno in po diagonalah v vse smeri). Natančno tako, kot pri igralnih palicah! Ko najdete vse besede in jih prečrtate, vam ostane še sedem nepočečkanih črk, ki sestavljajo geslo tokratne uganke.

Z novimi Gmhunghovimi pripetljaji vam tokrat ne bomo mogli postreči. Gmhung je namreč na zasluženih počitnicah, kamor ga je poslal psihiater, češ, da je računalniški obsedenec. Veselimo pa se naslednjega petka, ko se naš zlati Gmbung vrne!

Tule pa so skrite besede:

ADA · AMIGA · ATARI · BIT · BUG · ČIP · DATA · DATOTEKA · DIREKTORIJ · DISKETA · DOS · FORMAT · GESLO · IZHOD · KLIC · KLON · KODA · KOLONA · KONZOLA · KOPROCESOR · KORAK · KRMILNA ENOTA · KURZOR · MENI · MIŠKA · MODEM · MOSTIČEK · NIZ · OKNO · PIN · PODATEK · POLJE · POMNILNIK · PRINTER · RAČUNALNIK · RAM · REGISTER · RISALNIK · ROM · SEKTOR · SISTEM · SKLAD · SOFTVER · TELNET · TEST · TIPKOVNICA · UREJEVALNIK · ZASLON · ZNAK

Nagrajenci, tokrat zadnjič v tolikšnem številu, za najlepše poslikane glasovnice so:

Boris Vigec, Polanska c.72, Maribor, tempere, kuliji
Lenart Jordan, Srebrničeva 5, Ankaran, blokci tix, kuliji
Bohomir Klampfer, Mlekarniška 12, Maribor, blokci tix, kuliji
Jurij Rakun, Aškerčeva 48, Mozirje, blokci tix, kuliji
Dejan Krompič, Travniška 7, Vrhnika, blokci tix, kuliji
Bojan Marušič, Zakotnikova 5, Ljubljana, tempere, kuliji
Gregor Lovše, Bušeča vas 35a, Cerklje, podloga za miško z napisom Megazin, kuliji
Darko Vehar, Smolenja vas 5, Novo Mesto, tempere, kuliji
Matej Kovačič, Postojnska 28, Rakek, podloga za miško z napisom Megazin, kuliji
Primož Zanoškar, Groharjeva 2, Kamnik, flomastri, kuliji
Robert Plestenjak, Pot čez gmajno 70, Ljubljana, flomastri, kuliji
Miran Hlede, Vojkovo nabrežje 28, Koper, flomastri, kuliji
Primož Dominko, Grilcev grič 16, Vrhnika, flomastri, kuliji
Borut Pisk, Gradnikove brigade 9, Nova Gorica, flomastri, kuliji
Gregor Grunt, Pod brasti 48, Ljubljana, flomastri, kuliji
Jernej Slapar, Bratovševa ploščad 8, Ljubljana, flomastri, kuliji
Marko Rodošek, Morje 144, Fram, flomastri, kuliji
David Poropat, Kolodvorska 16, Postojna, flomastri, kuliji
Matjaž Rupret, Rodine 17E, Žirovnica, flomastri, kuliji
Simon Drobnič, Šegova 26, Novo Mesto, flomastri, kuliji

Ljubo Todorovič, Krožna pot 6/a, Vrhnika, flomastri, kuliji
Franci Pečnik, Praprotnikova 20, Mozirje, flomastri, kuliji
Blaž Vilhelm, Privoz 3a, Ljubljana, flomastri, kuliji
Gorazd Ozmec, Branoslavci 22/a, Ljutomer, selotejp, kuliji
Tina Turašek, Videm 10/D, Dol pri Ljubljani, selotejp, kuliji
Marko Semenič, Arnolda Tovornika 4, Maribor, tempere, kuliji
Borut Zidarič, Rudarska 25, Idrija, podloga za miško z napisom Megazin, kuliji
Martin Sega, Kunaverjeva 6, Ljubljana, selotejp, kuliji
Boris Cerkvi, Slape 20, Ljubljana - Polje, selotejp, kuliji
Andrej Butala, Nussdorferjeva 11, Ljubljana, selotejp, kuliji
Matej Kogovšek, Hubadova 10, Ljubljana, selotejp, kuliji
Janko Tomšič, Parje 1a, Pivka, selotejp, kuliji
Branko Jerič, Gančani 190, Beltinci, selotejp, kuliji
Andrej Šubinič, Pražakova 11, Ljubljana, selotejp, kuliji
Miloš Suša, Mlinska pot 4, Ljubljana, selotejp, kuliji
Uroš Grašič, Krakovo 5, Radeče, selotejp, kuliji
David Levstek, Turjaško n.11, Kočevje, selotejp, kuliji
Klemen Petrič, Triglavska 45, Idrija, selotejp, kuliji
Jože Urbanija, Archinetova 1, Ljubljana, selotejp, kuliji
Klemen Feljhan, Rodine 23, Žirovnica, selotejp, kuliji

Nagrajenci iz prejšnje številke:

1. Quattro Pro for Windows 5.0
(Marand, Cesta v Mestni log 55, Ljubljana)
Tomi Libenšek, C. 4. julija 62a, Krško

2. CD-ROM Graphics Universe
(Infobia, Dunajska 120, Ljubljana)
Rajko Vodovnik, Šaleška 16, Velenje

3. Turbo Pascal 6.0
(Marand, Cesta v Mestni log 55, Ljubljana)
Samo Bahor, Ul. gen. Levičnika 32d, Koper

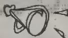
Med tiste izžrebance, ki bodo odkrili pravilno geslo, bodemo izžrebali tele krasne nagrade:

1. Igra Beauty and the Beast za PC
(Infogrames, Francija)

2. Miška Trust za PC-ja
(DataCom, Vodnikova 32, Ljubljana, tel. (061) 558 011)

3. CD-ROM Media Vision
(MVT GmbH, Nemčija)

Sestavila: Karmen Cokl



zanimivosti, sejmi...

Boštjan Vidmar in Matej Hrček

Kaj prinaša CeBIT '94?

Poročilo s Hannovrskega sejma CeBIT

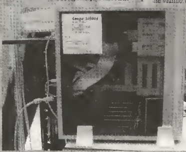
Hannover je v bližini severnega Baltiškega morja, kar vpliva na podnebje. Vreme je dobesedno čudno. Pol ure sije sonce, nato pol ure piha, da se stežavo premikamo, nato močno dežuje ali pa celo sneži! Skratka, hladno. To pa ne vpliva na vzdušje obiskovalcev, ki radovedno stopicajo od stojnice do stojnice. In stopimo še mi. Hannover je od Ljubljane oddaljen približno 1200 kilometrov, kar znese celih enajst ur zmerne vožnje z avtomobilom. Z letalom pa je premožni računalničar tam v manj kot dveh urah.

Letošnji CeBit je že deseti po vrsti, odkar je pred devetimi leti postal samostojen sejem Prirejajo ga vsako leto v nemškem Hannovru, prestolnici Spodnje Saške. Hannover je že v osnovi sejemsko mesto, saj se tukaj odvija tudi mnogo ostalih večjih ter znanih sejmov iz raznovrstnih panog ki pa za naš časopis morda niso najbolj primerni.

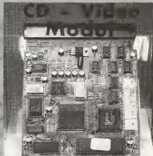
Večina tukajšnega prebivalstva je tako posredno ali neposredno povezana s sejmi, večina si z delom na teh služi svoj vsakdanji kruh Zato so tudi veseli, če v Hannovru odprejo kak nov sejem, ki je za njih dodaten vir dobička. Tudi nezadovoljnih ne manjka. Ti jezno packajo po zidovih z gesli usmerjenimi proti sejmom. Največ dela imajo seveda policisti. Ti z vsemi svojimi močmi skušajo preprečiti zastoje ter nesreče na cesti, saj se prebivalstvo tukaj v času sejma podvoji ali celo potroji. Kljub temu, da policisti tudi s helikoptersko podporo burno preusmerjajo promet, se zgodi tudi kakšen zastoj. Ti so prava muka za obiskovalca, saj lahko nekaj kilometersko pot prepotuje v dveh urah ali celo več. Ko po naporni poti prispe do cilja, zagleda velikanski razstaviščni prostor, ki zaradi velikosti zbuja kar nekaj strahu.

CeBit je letos obiskalo 675 000 obiskovalcev, ki so se gnetli med 5850 razstavljalci. Ti pa so predstavljali svoje že znane in predvsem nove izdelke (te so že ali pa bodo v teh dneh naprodaj). Moram poudariti, da je CeBit razstavna prireditev in zato nakupovalna mrzlica tukaj odpade.

Izdelki zajemajo predvsem področja računalništva, pisarniške tehnike, informatike in komunikacije. Sejem po velikosti kar nekajkrat presega podobne sejme, kot so Systems v Münchnu Comdex v Las Vegasu ter WOC v Kolnu. Slednji je manjši od najmanjše hale na CeBitu. Upoštevati moramo tudi, da je vseh dvoran triindvajset in, da so po velikosti zelo različne. Prva hala, hkrati tudi največja, je tako velika, da na sredini le te ne vidimo ne začetka ne konca, zato se vam ob slabi orientaciji ter neizdelanem načrtu kaj hitro zgodi, da se izgubimo in obopamo sredi morja tujih ljudi in stojnic. Pomembno je tudi, da imamo vedno ob sebi vodniško knjižico ter beležko, v katero si sproti zapisujemo koordinate, kjer se nahajamo, pravi FRP. Posebno previdni moramo biti tudi na denar ter predvsem dokumente, saj nas lahko ob tolikšnem številu ljudi kakšen izprijenec okrade in naš izlet se hitro in žalostno konča, da o težavah, ki utegnejo nastati ne govorimo. To pišem predvsem zato, ker CeBit obišče kar precej



Pogled v drobovje Amige 4000T, ki je postala prava legenda. Pa ne zaradi zmogljivosti ali česa podobnega, temveč zaradi dejstva, da jo Commodore napoveduje že dobro leto.



Modul za dekompresijo po standardu MPEG, namenjen CD 32.

Slovencev in naslednje leto jih bo najbrž še več, verjetno tudi kateri izmed vas. Zato naj vam bo to sporočilo hkrati tudi opozorilo na previdnost na ta megalomanskem sejmu

Zaradi velikosti in števila obiskovalcev lahko torej sejem CeBit označimo za največjega na področju računalništva Zaradi same velikosti je skoraj nemogoče, da bi si obiskovalec lahko ogledal celoten sejem, skratka ni jih nog, ki bi to zmogle. Obiskovalec sicer lahko pregleda ves CeBIT z drvenjem po halah, toda več kot polovico stvari bo spregledal.

Z razstavljalci je treba seveda neprestano komunicirati. Veliko zanimivih stvari se namreč skriva na policah pod mizo, torej v zakulisju. Pri več kot 5800 razstavljalcih pa je to skoraj nemogoče, pa čeprav bi se pri vsakem tretjemu zadržali le minuto ali dve.

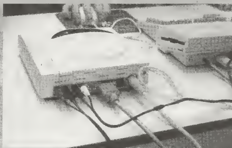
Novosti

Na letošnjem CeBitu so se predstavile skoraj vse večje ter pomembne firme z omenjenih področij. No skoraj vse. Razočaral je Atari, ki je bil tokrat prvič odsoten, zato vam ne moremo povedati ničesar o njegovih "novih" izdelkih, ter predvsem Jaguarju, mogotcu med konzolami Po neuradnih virih se je govorilo o Atarijevih finančnih težavah. Menda naj bi vse stavili na proizvodnjo Jaguarja za ameriški trg. Upajmo, da se bodo pri Atariju podvizali, saj je konkurenca zelo močna. Tukaj je Commodore s svojim CD32, Philips s CDi-jem in Panasonic s 3DO. Pri slednjih smo po kratkem pogovoru izvedeli, da tudi 3DO še ni v prodaji. Prodaja bo stekla ta mesec najprej na Japonskem, v poletnem času v ZDA ter šele jeseni v Evropi. Predstavljeni model je deloval le v ameriškem standardu NTSC. 3DO je lahko s posebnim zunanjim dodatkom predvajal full motion video. Tudi ta dodatek bo na

volja v Evropi šele pozno jeseni. Konzolo odlikuje zelo dobra kvaliteta slike, hitra ter gladka animacija, enostavnost uporabe dobre igre in še mnogo ostalih faktorjev.

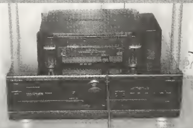
Panasonicov razstavni prostor se nam je najbolj vtisnil v spomin zaradi vode, ki je v ozkem pasu obdajala del prostora. Mirna voda je dajala vtis močnega pleksi stekla, zato je marsikateri obiskovalec končal z nogami v vodi. Da človek pride iz dežja moker v halo je že nekako logično da pa pride iz hale moker, je pa že preveč. Poleg te Panasonicove čudne pogruntavščine so predstavili tudi nekaj novih monitorjev. Ti so seveda kvalitetni ter predvsem dragi.

Tudi NEC je znan proizvajalec monitorjev, toda na sejmu niso predstavili nič novega No skoraj nič. Veliko pozornosti je zbujal tako imenovani "3D" monitor. Monitor primemo z obema rokama, ga potisnemo od sebe se tako preko posebnega programa ter vmesnika pomikamo naprej po simuliranem prostoru, ko ga povlečemo gremo vzvratno, pomika levo ali desno pa najbrž ni treba posebej razlagati. NEC je predstavljal tudi CD-ROMe s trikratno hitrostjo (triple speed) ter paleto novih trdih diskov za SCSI ter vodilo IDE. Cenene trde diske izdelujejo tudi pri Fujitsu. Predstavili so nove 3.5 palčne modele, pa tudi 2.5 palčnih ni manjkalo. Ti so zelo primerni za prenosne računalnike in Amige 1200 ter 600. Da so se pri Fujitsu res pripravili na CeBit priča podatek, da niso predstavljali niti enega starega modela njihovih cenjenih printerjev. Luč sveta so tako zagledali printerjo DL 1150, DL 1250, prenosni Joyriter, DL 6400, DL 3800, Breeze 100 ter laserski printer VM4.


Iluzivni in neulovljivi pogon za CD-ROMe za A1200. Naprave namreč ne bo moč kupiti...

Tudi pri Hewlett-Packardu niso ostali praznih rok. Predstavili so nove modele priljubljenih Desk-jetov. Ti so sedaj HP DeskJet 520 ter HP DeskWriter 520 z resolucijo tiskanja 600 x 300 ter HP Deskjet ter HP DeskWriter 560C z isto ločljivostjo, vendar z izboljšanimi lastnostimi ter barvno opcijo. Verzija DeskWriter je namenjena računalnikom Macintosh. Glede na to, da imamo pri nas kar nekaj starejših Deskjetov utegnejo biti novi Hewlett-Packardovi printerji tudi pri nas precej popularni, predvsem zaradi kvalitete ter ugodne cene, ki nam jo zagotavljaja proizvajalec.

Tiskalnike, trde diske in ostalo strojno opremo so predstavljali tudi pri množici ostalih bolj ali manj znanih firm, od katerih izstopajo imena Citizen, Toshiba, IBM, Seikosha Maxtor, Seagate, Canon, Lexmark, Oki itd. Na sejmu ni manjkalo niti dragih tiskarskih strojev, rezalnikov, prodajalcev papirja, zlagalnikov kuvert, skenerjev, eksotičnih barvnih risalnikov ter laserskih tiskalnikov vseh dimenzij, skratka vse kar si človek na tem področju lahko zamisli.


Panasonicov 3DO, zanimiva konzola, podkrepljena s Technicsovim ojačevalcem.

Tudi na CeBitu ni šlo brez Intela. Prikazovali so nove procesorje 486 DX4 s 75 ter 100 MHz. Tudi pentiumov ni manjkalo. Hitrosti le teh so se sedaj s 66 MHz dvignile na celih 90 ($849) ter 100 MHz ($995). To pa še ni vse. Izvedeli smo, da Intel pripravlja tudi Pentium s 150 MHz. Prikazali ga bodo najkasneje do CeBita 95. Razvijajo tudi procesor P6 ki naj bi zmogel okoli 250 do 300 MIPS-ov (milijonov instrukcij v sekundi). Skupina Intelovih strokovnjakov pa razvija že procesor P7. Oba procesorja naj bi bila popolnoma združljiva z obstoječo programsko opremo. Od kod takšna Intelova aktivnost? Odgovor je enostaven. Čas, konkureca AMD-ja, Cyrixa in predvsem PowerPC.

Power PC je skupen izdelek Motorole, IBM-a ter Appla. Gre seveda za novi procesor tipa RISC, ki je od vseh novosti na sejmu dvignil največ prahu. PowerPC naj bi začrtal nove smernice osebnemu ter tudi profesionalnemu računalništvu ter močno konkurital Intelovim procesorjem.

Pri Motoroli so kazali PowerPC 601 ter PowerPC 603. Prvi že brezhibno deluje v IBM-ovih računalnikih ter Applovih Macintoshih uporabo PowerPCja pa napovedujejo tudi drugi proizvajalci računalnikov. Zanimiva je tudi cena, ki naj bi bila za polovico nižja od Pentiuma.

Tako so pri IBMu predstavili tudi nekaj računalnikov s PowerPCjem. Največ občudovanja je bil pa deležen mali prenosni računalnik s procesorjem PowerPC 601/50 MHz z najmanj 16 MB RAMa ter 340 MB trdega diska ter težo treh kilogramov. To je najbrž trenutno najhitrejši prenosnik na modrem planetu. Modri IBM ga oglašuje kot Notebook Workstation, prenosna delovna postaja. Na področju programske opreme IBM veliko oglašuje svoj operacijski sistem OS/2, za katerega je napisano čedalje več programov. Da bi IBM obiskovalcem popestril obisk pri njih, so jih popeljali skozi čudoviti svet navidezne resničnosti. Tako obiskovalec dobi vtis, da gre IBM-u vendarle na bolje.

Na sejmu je bilo videti tudi mnogo drugih, zmogljivejših ter seveda dražjih računalnikov. Tako smo videli kar nekaj računalnikov s procesorjem Alpha pa tudi Silicon Graphicsov ni manjkalo. Razstavljen je bil tudi super računalnik Cray, last neke ameriške znanstvene institucije. Sun je predstavili njihov najnovejši izdelek, ki pa je za razliko od ostalih

Power PC je skupen izdelek Motorole, IBM-a ter Appla. Gre seveda za novi procesor tipa RISC, ki je od vseh novosti na sejmu dvignil največ prahu.

Na letošnjem CeBitu so se predstavile skoraj vse večje ter pomembne firme z omenjenih področij. No skoraj vse. Razočaral je Atari, ki je bil tokrat prvič odsoten.



Naš dopisnik se je popeljal s simulatorjem vožnje s kolesom. Za pravšnji občutek poskrbijo tudi ventilatorji, ki ustvarijo laben veterc, ali pa kaj hujšega.

njihovih proizvodov ni nekakšna velika zverina, ampak laptop Voyager, tako se imenuje, je namenjen predvsem tistim, ki potrebujejo prenosno delov-no postajo z dobrimi zmogljivostmi ter "nizko" ceno. Pri Silicon Grapbicsu, znanemu proizvajalcu grafičnih postaj je obiskovalec seveda ostal brez sape, ko je uzrl njihove mojstrovine. Gladke animacije, izdelovanje filmov risank in celo igre so izgledale zares fantastično. Ker pa je za nas navadne smrtnike kateri koli njihov računalnik za nas predrag, so se odločili prodajati tudi nekaj cenejšega kovčke v obliki Indyja Škoda le, da je bila cena tudi tokrat previsoka, stal je namreč celib 400 DEM. Zanimivo je bilo bilo videti ter preizkusiti njihov Virtual Reality. Radovednemu obiskovalcu so na glavo posadili posebno čelado, v roke pa palico, podobno joysticku. Občutek je bil v primerjavi z ostalimi podobnimi sistemi daleč najboljši. Tekoče premikanje, dobra animacija, barvitost, skratka zelo realistično. Toda na našo žalost si tak sistem lahko privoščijo le bogati igračkarji, saj naj bi bila cena tako visoka, da o njej niso boteli govoriti. Škoda, res. Preteklo bo še kar nekaj časa, da bo bil Virtual Reality dostopen povprečnemu Zemljanu. Podobne 'igračke' so kazali pri firmi SPEA in firmi TNO. Pri SPEA-i si se labko s kolesom podil po mestu, se zaletaval ter pobijal ob robnikih brez vsakršnih težav. Izvedba je bila dokaj slaba predvsem zaradi LCD zaslonov v čeladi. TNO je predstavil dodatek za učenje neveščib voznikov z avtomobilom ter tremi velikimi monitorji, na katerih lahko spremljamo potek vrtoglave vožnje.

Tudi multimedijskih izdelkov na sejmu ni manjkalo, še več, bilo jih je malo morje, zato bomo našteli le najpomembnejše. Na področju grafičnih in video kartic je prevladovala nemška firma FAST. Njibov najbolj pomemben izdelek je njihova profesionalna video kartica Fast Video Machine. Premore tudi več kot 100 digitalnih video efektov, omogoča pa delo s S-VHS, Betacamom ter MII. Namenjena je predvsem lokalnim studijem ter tudi posameznikom, ki se ukvarjajo z video. Cena kartice je 12 000 DEM. Izdelali so tudi verzijo za Macintosh, cena pa je ista. Tudi True Vision izdeluje podobne kartice, pri nas pa so znani predvsem po Visti, močni video kartici. Izdelali so kartici Targa 2000 ter Targa 32+. Nova je tudi True VistaPro. Cene so od 4 500 DEM za Targo 32+ do 11 000 DEM za novo Visto oziroma 12 500 DEM za Targo 2000. Na voljo imajo tudi verzije za Macintoshe. Pri ameriški firmi VideoLabs so izdelali FlexCam. Barvno CCd kamero. Zanimiva je predvsem zaradi oblike, ta spominja na namizno svetilko. Objektiv je zelo majhen, velikost ne presega velikosti očesa. Tudi kvaliteta je odlična. Kamero lahko uporabimo kot samostojno napravo ali kot priročen izdelek v kombinaciji z video digitalizatorjem. Napravo priporočajo tudi pri uporabi v šolstvu, predvsem zaradi enostavne uporabe. FlexCam je namenjena PC-jem ter Macintosbem. Tudi zvočnih kartic ni manjkalo. Tukaj prednjači firma CreativeLabs, ki je znana predvsem po njibovem uspešnem SoundBlasterju. Najnovejše pa so kartice za digitalno kompresijo video slike, ienovane MPEG Digital Video Boards. S temi lahko sedaj posnamememo video film in podobno kar na trdi disk. Ta mora biti seveda primerne kapacitete. Kompresija slike seveda poteka v realnem času in zaseda tudi do stokrat ali še večkrat manj prostora. Tako posnet film lahko brez težav obdelujemo, dodamo nov zvok, vstavimo ali zbrišemo željeno sekvenco itd. Po končanem delu labko svojo mojstrovino posnamemo na trak, ta je lahko VHS, S-VHS ali pa BETA. Na tem področje so znane predvsem firme kot je Fast, Optibase, VideoLabs, VideoLogic ter Altecb. Kartice teh proizvajalcev so med seboj zelo podobne tako po izdelavi, kvaliteti kot po ceni. Te se gibljejo od 1000 DEM naprej. Zanimiva je tudi programska oprema pisana za te kartice. Pozornosti deležen je programski paket PhotoMorph ameriške firme North Coast Software. Kot vam že ime programa je to program za morfanje, dodano pa je tudi nekaj efektov. PbotoMorpb je morda trenutno eden izmed boljšib morph programov za PC-ja. Program bomotestirali tudi v Megazinu.



Takole izgleda najbitrejši prenasnik na sveta. Če vas bo kdo na avtobaso spraševal...

Poleg vse do sedaj naštetih stvari je bilo na sejmu še mnogo ostale predvsem strojne opreme. Vse več je HDTV televizorjev ter monitorjev. HDTV zaslon ima za razliko od klasičnih rezmerje stranic 16.9, kar naj bi ugodneje vplivalo na človeške oči. Bili so tudi modemi vseh vrst, disketne enote, monitorji, back-up mediji.

Zanimivo je pred vsem to, da je bilo bistveno več novosti s področja strojne opreme kot s področja programske opreme. Pri programski opremi je bilo kljub hitremu razvoju zelo malo novega, večina programov je bila povišana za kakšno decimalko, kaj več pa že ne.

Dodatki za Amige

Na Commodorejevem razstavnem prostoru so svoje izdelke predstavila tudi nekatera pomembnejša podjetja, ki izdelujejo izboljšave in dodatke za Amige.

GVP je predstavil procesorsko ploščo G-Force040 z 32 MB RAMa na plošči, 96 megabajtni modul in SCSI-II FAST DMA. Vstavljena je bila v Amigi s steklenim ohišjem in je malo manjša od tiste, ki jo Commodore vgrajuje v Amige 4000/040, vsebuje pa procesor Motorola MC 68040 na 40 MHz. Zmore več kot 30 MIPSov po testu SYSInfo Speed, kar je več kot sedemkrat toliko kot zmore A4000/030. Pomnilnik s bitrim dostopom kapacitete do 32 MB na procesorski plošči in še dodatnih 96 MB na posebnem modulu v obliki 32 bitnib 60 ns SIMMov. Podpira navaden dostop do pomnilnika na procesorski plošči, Page Mode in Burst

Mode, kot tudi branje Burst Mode iz pomnilnika na osnovni plošči. Poseben razširitveni vtič omogoča dograjevanje v obliki modulov, ki bodo na voljo še v tem letu. Prvi tak modul je kontroler SCSI-II FAST DMA. Le ta omogoča sinhron in asinhron prenos podatkov z direktnim dostopom do pomnilnika na procesorski plošči s hitrostjo do 10 MB/s in ne upočasnjuje ostalih procesov v sistemu. Hitrejšega SCSI vmesnika zaenkrat preprosto ni mogoče izdelati.

Grafično kartico EGS Spectrum 28/24 že poznate iz prejšnjih številk Megazina. GVP je imel na CeBitu dve taki kartici, ki sta hkrati gnezdili v njihovi naviti Amigi 4000. Na ta način so demonstrirali možnost priključitve več monitorjev na en sam računalnik in s tem povečanje delovnega prostora (MultiGfx).



Butthead: This is... like cool.
Beavis: Yeah, yeah, hammers are cool!

Obnovljene kartice Impact Vision 24 A4000, ki naj bi bila The Ultimate Genlock pri GVPju nimo videli.

Pri Nemškem Ingenieurburo Helfrich smo videli 24-bitno grafična kartica Piccolo. Zmore samodejno prepoznavanje Zorra II ali Zorra III, 1 ali 2 MB grafičnega pomnilnika, programabilna ločljivost od 320x200 do 1280x1024 točk 32-bitni blitter s hitrostjo 30 MB/s hardverski kurzor in pomikanje zaslona, avtomatski preklop monitorja, opcija FBAS in Y/C izhod. Zraven pa dobimo še grafični vmesnik EGS True clor, emulacijo Workbencha prek baze zaslonov, TVPaint jr., PICOpainter (program za risanje), DIA (program za prikaz slik) in gonilnike za ArtDepartment, ImageMaster ter Real3D. Cena kartice z 1 MB pomnilnika je 700 DEM.

Sestavili so tudi kartico Peggy Plus (Zorro II ali video vtič) za Amige 2000, 3000 in 4000, s katero mogoče z vsakega pomnilniškega medija, ki zmore vsaj 150 KB/s prenosa predvajati film v formatu MPEG po standardu ISO CD 11172 MPEG1. Vsebuje C-Cuheov procesor MPEG za dekompresijo 24 bitne grafike v realnem času, genlock za mešanje Amigine grafike ter videa MPEG, 512 KB dinamičnega pomnilnika razširljivega na 1 MB za dekodiranje in FrameBuffer. Ločljivost je 352x288 pri čemer se horizontalna ločljivost interpolira na 704 točke. Video izhod je analogni RGB (15 polni VGA vtič), s pomočjo dodatnega modula pa tudi kompozitni (cinch) in Y/C (S-VHS/Hi8). Na voljo je tudi modul za dekodiranje 16 bitnega stereo zvoka kvalitete CD Softver, ki je že na voljo pa je MPEG Player z vmesnikom ARexx. EX-Modul za Scalo, kodirni program in knjižnica za MPEG, ki je združljiva s CD32. Cena hrez dodatkov je 800 DEM.

Video Cruncher je podobna zadeva kot Peggy Plus, le da je zmožna tudi kompresije in je tako tudi digitalizator žive slike s kompresijo grafike v realnem času. Zmore digitalizirati petindvajset 24-bitnih sličic v sekundi v ločljivosti PAL. Kompresijsko razmerje je nastavljivo in podpira tudi kompresijo brez izgube. Kartica ima dva kompozitna in dva Y/C vhoda, po en kompozitni in Y/C izhod ter poseben vtič preko katerega v kombinaciji z grafično kartico Piccolo lahko gledamo sliko v sliki. Premore do 2 MB pravega dvovhodnega video pomnilnika (VRAM). Cena samostojne enote je 2300 DEM.



NEC na vsakem večjem sejmu preseneti s kako študijo zaslonov prihodnosti.

Digital Processing System je razkazoval Personal Animation Recorder DR-3150, ki je kombinacija softvera in hardvera s katero je moč snemati in predvajati računalniško animacijo v realnem času direktno s trdega diska (AT-BUS). Kartica za Zorro vtič nadomešča elektroniko za snemanje posameznih slik na trak. Dovolj hiter trdi disk in posebna tehnika zapisovanja in branja slik omogočata predvajanje animiranih sekvenc v polni video ločljivosti. Zagotovljena je popolna združljivost z Amiginim 24 bitnim formatom slik IFF in formatom framestore ki ga uporablja Video Toaster. Trdi disk kapacitete 500 MB bo zadoščal za pet minut-no sekvenco (7500 sličic). Naprava je precej draga okrog 5000 DEM brez trdega diska) in ima izhode PAL, S-Video in Component Video (Betacam). Poseben dodatek za zapisovanje zunanjega video signala na trdi disk (AD-3000 Video Capture card) in realizacijo posebnih učinkov je naprodaj za dodatnih 2500 DEM.

Nizozemska Eureka je predstavila vmesnik za povezavo konzole CD32 s katerokoli Amigo. The Communicator, kot je zadevi ime, je namenjen vsem, ki bi radi CD32 uporabljali kot enoto CD-ROM za svojo Amigo. Vmesnik priključimo na serijski vtič Amige in vtič za tipkovnico v konzoli, pri čemer je priključitev tipkovnice še vedno možna. V vmesnik je integriran tudi MIDI, ki ga lahko uporabljata tako Amiga kot tudi konzola. Na ta način lahko poteka izmenjava podatkov s hitrostjo 115 200 baudov. S priloženim softverom lahko upravljamo CD32 tudi kot avdio ali video predvajalnik (z modulom FMV, seveda). Priložena sta tudi posebna gonilnika za MPEG in zvok za Scalo MM. Cena naprave je 250 DEM.

Obisk pri Scali

Danes je za Amigo na voljo že cela paleta programov za multimedio, hišni video montažo, informacijske sisteme, kontrolo video naprav in podobnega, znana pod skupnim imenom Scala. Za tem kupom kvalitetnega softvera je norveška firma, ki v zadnjem času ob popularizaciji multimedije v širšem pomenu besede doživlja veliko ekspanzijo. Oglejmo si kaj posamezni produkti te mlade firme iz mrzle skandinavije ponujajo!

Scala MultiMedia MM300 in MM200

Za našo staro znanko so že v prodaji novi nalagalniki: BMP, FLC, GIF, PCX, TIFF YUVN in celo DataType

Danes je za Amigo na voljo že cela paleta programov za multimedio, hišni video, montažo, informacijske sisteme, kontrolo video naprav in podobnega, znana po skupnim imenom Scala.

nalagalnik ki naloži podatke preko filtrov operacijskega sistema Recenzija Scale MM202 je bila objavljena že v 3. številki Megazina, Scalo MM300 pa smo opisali v peti številki

Scala InfoChannel IC500

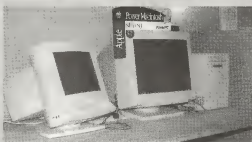
Kompleten informacijski sistem z vsem potrebnim softverom in hardverom (računalniki). Namenjen je ciljnim skupinam kot so letališča, kabelske televizije, športni in poslovni centri, hoteli in informacijska središča. Kot vsi drugi izdelki ima tudi ta enostaven uporabniški vmesnik (SCALA Human Touch User Interface) za manipuliranje s podatki (informacijami). Nekakšen hipotetični sistem bi bil sestavljen iz glavnega informacijskega nadzornika, grafičnega nadzornika, informacijskega dajalnika, več vhodnimi enotami in še več izhodnimi enotami. Kaj vsak tak element posebej predstavlja? Informacijski nadzornik oskrbuje informacijski dajalnik s podatki (informacijami), grafični nadzornik omogoča vnos, spremembe in kontrolo podatkov, ki so predstavljeni v eni izmed multimedijskih oblik (grafika, zvok, animacija, ..), informacijski dajalnik pa posreduje informacije izhodnim enotam in koordinira vhodne in izhodne enote. Minimalna enota sestavljena iz Amige potrebuje vsaj 1 MB pomnilnika (trdi disk ni nujno potreben - nižja cena), ekvivalentna enota MS-DOS / Windows pa potrebuje poleg vsaj enega megabajta pomnilnika še trdi disk. Cel sistem je zaščiten z gesli in omogoča hkratno delo večih uporabnikov. Komunikacija med posameznimi enotami in centralnim računalnikom lahko poteka prek telefonske linije, linije ISDN ali prek omrežja Ethernet. Možna je seveda priključitev tiskalnika in vsake druge periferne naprave, kot so video in predvajalniki CDF ter naprave MIDI. Nekatere svetovno znane blagovne znamke take sisteme že uspešno uporabljajo: Esso na Norveškem, McDonalds v Angliji, Renault v Belgiji, letališče Aalborg na Danskem, hoteli SAS na Švedskem, idr. Cena kompleta Master je približno 4600 DEM, cena kompleta Slave pa 2300 DEM.

Scala Echo EE100

Dodatek za Scalo MM300, ki omogoča montažo hišnemu uporabniku preko hardverskega vmesnika za Amigin serijski vtič s konektorjem LANC in infrardečim krmilnikom. Infrardeči krmilnik omogoča krmiljenje videorekorderjev, televizorjev, CD-playerjev, HiFi stolpov in tudi vseh drugih naprav z infrardečim upravljanjem. Dva dodatna softverska modula (Scala-EX) in program Scala Echo za učenje infrardečega krmilnika zagotavljata otroško lahko

Novosti iz sadovnjaka

Tudi pri Applu se zavedajo da multimedija prinaša nove oblike uporabe računalnikov, seveda s primerno periferno opremo. Pri ogromnih količinah podatkov v obliki slik, animacij, zvoka in podobnega, si multimedije brez cenenega masovnega pomnilniškega medija ne moremo predstavljati. Trenutno je za take stvari najprimernejši CD-ROM. Apple v svojem posebnem programu ponuja štiri konfiguracije namenjene multimediji. Prva je mobilna in je sestavljena iz modela PowerBook 180c in predvajalnika PowerCD, ki je še najbolj podoben prenosnim CD playerjem za poslušanje glasbe, le da zna poleg tega hrati tudi računalniške zapise in Kodakov format Photo-CD. Ta konfiguracija je namenjena predvsem predstavitvam na terenu. Drugo sestavljajo model Macintosh LC III, barvni monitor in zunanja enota CD-ROM AppleCD 300. Namenjena naj bi bila predvsem učenju in igranju. Tretja vsebuje model Macintosh Performa 600 z notranjim CD-ROMom in 14 palčnim monitorjem z vgrajenimi stereo zvočniki. Četrta konfiguracija je namenjena zahtevnejšim uporabnikom, sestavljajo pa jo model Macintosh Quadra 840AV, na katero je mogoče direktno priključiti video kamero, videorekorder in TV tuner, notranja enota AppleCD 300 in 16 palčni barvni monitor.



Nova serija Power Macintosh računalnikov zgrajenih okrog Motorolinega PowerPC 601 procesorja.

Power Macintosh 6100/60: 60 MHz PowerPC procesor, 8 MB pomnilnika, razširljivega na 72 MB, 160 ali 250 MB trdi disk, dinamični video pomnilnik, podpira monitorje velikost 12 do 16 palcev, vtič za 7 palčne NuBus kartice ali z adapterjem AV kartice, notranji disketnik SuperDrive, dva serijska GeoPort vtiča, ADB, Ethernet, 16-bitni stereo vhod in izhod.

Power Macintosh 7100/66: 66 MHz PowerPC procesor, 8 MB pomnilnika, razširljivega na 136 MB, 250 ali 500 MB trdi disk, dinamični video pomnilnik, 1 MB VRAM razširljiv na 2 MB, možnost priključitve dveh monitorjev hkrati, velikosti 12 do 16 in 12 do 21 palcev, trije vtiči za NuBus kartice, notranji disketnik SuperDrive, dva serijska GeoPort vtiča, ADB, Ethernet 16-bitni stereo vhod in izhod.

Power Macintosh 8100/80: 80 MHz PowerPC procesor, 16 MB pomnilnika, razširljivega na 264 MB, SCSI vmesnik z Dual-Channel arhitekturo in 256 KB vmesnega pomnilnika, 500 MB ali 1 GB trdi disk, dinamični video pomnilnik, 2 MB VRAM razširljiv na 4 MB, možnost priključitve dveh monitorjev hkrati velikosti 12 do 16 in 12 do 21 palcev, trije vtiči za kartice ali z adapterjem AV kartice, notranji disketnik SuperDrive, dva serijska GeoPort vtiča, ADB, Ethernet, 16-bitni stereo vhod in izhod.

Posebna verzija operacijskega sistema System 7 že vsebuje dele, ki so pisani posebej za novi procesor, medtem ko se večji del še vedno izvaja s pomočjo emulacije Motoroline serije procesorjev 680x0, ki je implementirana v mikrokodi samega procesorja.

SoftWindows - softverski emulator, ki omogoča izvajanje DOS in Windows aplikacij. Emulacija naj bi bila po hitrosti enakovredna počasnejšim računalnikom z Intelovim procesorjem 486. Kaj več podatkov o združljivosti žal še ni.

Applovi PowerPC računalniki bodo nedvomno nadomestili tudi današnje hišne računalnike saj poleg nizke cene in visoke zmogljivosti združujejo dve veliki softverski sferi, sposobni so namreč poganjati MS-Windows in Macintosh aplikacije.

Apple prodaja tudi novo digitalno kamero QuickTake 100, s katero pridete do 24bitnih slik v 16.7 milijonih barv brez filma in razvijalnih stroškov. Kamero enostavno priključite na računalnik in slike so na voljo za uporabo ali nadaljno obdelavo.

vodenje video periferije. Cena paketa je 500 DEM brez Scale MM300.

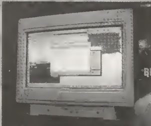
Scala Multimedia MM100/PC

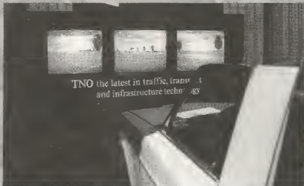
Nekaj novega za PC-je! Programski paket za multimedijsko produkcijo z neverjetno enostavnim uporabniškim vmesnikom in neomejenimi možnostmi. Vsebuje knjižnico sedemdesetih (70) ozadij, posebne nabore črk, množico prehodov in efektov, zvok po načelu plug and play, shuffler (vizualni prikazovalnik), gumbe za interaktivno multimedijo, posebne načine super hitrega nalaganja slik, animacij in zvočnih zapisov (snapload) in svoj programski jezik (lingua). Omogoča izdelavo multimedijskih prezentacij, interaktivnih informacijskih aplikacij in video (pod)napisov znotraj enega samega programa. V ta namen je bil izdelan poseben multimedijski operacijski sistem SCALA MM-OS, ki ponuja 32-bitno večopravilnost za multimedijske aplikacije. MM-OS deluje kot razširitev za DOS, Windows ali OS/2. Program podpira standarda VESA in VESA LocalBus. Ločljivosti so poljubne od 320x200 do 1280x1024 v 16 do 16.7 milijona barv in se lahko spreminjajo med samo prezentacijo s strani na naslednjo stran. Do sedaj je moč uporabljati naslednje formate podatkov: IFF, LBM, BMP, PCX, GIF, TIF, FLC, WAV, VOC, SND in MID. S pomočjo dodatnega podprograma AnimLab lahko vsako animacijo spremenimo v poseben format Fast-Anim, ki zagotavlja hitrejše predvajanje. Softverske razširitve paketa so v obliki zunanjih modulov (SCALA EX) za kontrolo video in zvočnih kartic, laserskih diskov, videorekorderjev in drugih naprav. Cena osnovnega softverskega paketa je 400 DEM.

Pogovor z g. Alvinom Stumpfom

Prijazni gospod Stumpf je povedal, da nove Amige zagotovo bodo! Sicer ni hotel povedati kdaj, ker je to verjetno del Commodorejeve poslovne politike. Tudi na vprašanje, kateri bo novi procesor, še ni nobenega odgovora. Samo ugibamo lahko ali je to še skrivnost ali pa se tudi morda pri Commodoreju še niso odločili. Mogoče bo PowerPC tako kot pri Applu, toda po besedah gospoda Stumpfa Commodore in Motorola nimata nobenih obvez drug do drugega, kar pa je mogoče slabo, saj je Apple ravno s svojo novo serijo Power Macintosh računalnikov deležen velike pozornosti in pohvalnih kritik. Kakšne bodo nove Amige, se bo izvedelo takrat, ko bodo izdelane in naprodaj. Torej nobenih napovedi. Govori pa se o treh potencialnih mlinčkih, ki naj bi jih v Commodorejevih hardverskih laboratorijih preizkušali: Motorolin PowerPC, Hewlett Packardov HP-PA in DECova Alpha. Verjetno bo, kot je pri Commodoreju že v navadi, odločilno vlogo odigrala cena, kaj pa bo z združljivostjo z dosedanjimi procesorji ostaja uganka. V načrtu za tekoče leto je reklamiranje z ogromnim povdarkom na Amigi kot multimedijskem računalniku. Prva velika poteza je že skupna reklamna akcija s TV hišo RTL ob predvajanju Spielbergove serije SeaQuest DSV. Precej bo tudi reklame za konzolo CD32 in modul FMV (Full Motion Video). Spiski z igrami, filmi in video spoti so vsak dan daljši. Za neangleško govoreče gledalce digitalnih filmov je v pripravi posebna knjižnica za prevajanje imenovana ST-Library (Simultaneous Translation). Commodore je končal s proizvodnjo PC kompatibilnih računalnikov in se sedaj posveča izključno Amigam in multimediji. (Na njihovem štantu je bilo videti tudi telefone in pisalne stroje (pisarniška oprema?)) Na sejmu je bilo veliko zanimanja za zunanji pogon CD-ROM za Amigo 1200 imenovan tudi CD1200, ki bo v trgovine prišel junija. Prototipni izdelek je bil z Amigo 1200 povezan s kablom, ki je iz Amige prihajal skozi odprtino na zadnji strani, ki je bila že od vsega začetka namenjena razširitvam. Takšna priključitev onemogoča uporabo pospeševalnih kartic in razširitev pomnilnika. Na voljo ostaja sicer še PCMCIA vtič, ki pa ima samo 16-bitno vodilo in je zato dostop do takšnega pomnilnika precej počasnejši. CD-ROM pogon je v ohišju, katerega barva se ujema z barvo Amige1200. Drobovje je identično tistemu pri CD32, se pravi da vsebuje tudi Akiko čip za pretvarjanje grafike tipa Chunky v planarno (bitmap). Tako bodo tudi lastniki tisočdvestotk lahko izbirali med vsestevilnejšimi igrami za CD32. Seveda je tudi ta pogon zmožen brati Kodakove Photo CD-je in seveda tudi vse ostale po standardu High Sierra. Kakšen bo končni prodajni izdelek bomo še videli. Firma ima premalo kadra za podporo uporabnikov, tudi pa posebne tečaje za usposabljanje prodajalcev in tehnična izpopolnjevanja za serviserje ter delavnice za izobraževanje na področju video produkcije namenjene prodajalcem, da bi tako lažje sledili tržnim potrebam na tem področju.

Večine nas je pre malo, da bi bili priče navdušenju, ki so ga sprožili filmi narejeni v tehniki Cinemascope ali Vistavision. Zato elegance hiti priče poplavi podobno širokih monitorjev.





Še en simulator, tokrat je na vrsti vožnja z avtom.

Vsem, ki se že veselite CeBITa '95, naj povemo, da se bo dogajal med 8. in 15. marcem!

Prijazni gospod Stumpf je povedal, da nove Amige zagotovo bodo! Sicer ni hotel povedati kdaj, ker je to verjetno del Commodorejeve poslovne politike. Tudi na vprašanje, kateri bo novi procesor, še ni nobenega odgovora.



Dalibor Jovanović

Vrhunski simulatorji

Zakaj jih piloti zapuščajo potnih obrazov?

Veliki jumbojet Boeing 747-500 na poletu DM-203 poln goriva in potnikov počasi vozi po privozni stezi na letališču O'Hare, razpoloženje posadke je odlično, vreme lepo, le nekaj oblačkov na zahodu kazi modrino. Na letališču je gneča, naše letalo je le eno v velikem konvoju ki se zliva proti vzletno pristajalnim stezam. Po dvajsetih minutah čakanja naš B-747 dobi dovoljenje za vzlet in nadaljevanje poti proti Sydneyu, Avstralija. Kapitan ukaže polno moč motorjev, letalo se požene po stezi in na normalni razdalji zapusti trdna tla. Ne minejo niti tri minute ko zunanji desni motor zajame požar. Kabina nenadoma izgleda kot v kakšnem B-filmu. Na kontrolni plošči utripa signalizacija požara in po zvočniku tuli sirena ter opozarja na veliko nevarnost. Kapitan in kopilot hitro reagirata in pogasita požar. Polno obteženo letalo je treba obrniti in se prebiti do letališča. Kopilot komunicira s kontrolo letenja, kapitan pa se trudi da ne bi postali glavna novica v črni kroniki. Kolesa so spuščena, B-747 srečno pristane in se ne zaustavi pol metra pred letališko stavbo, kot je navada v filmih. Pilota (vsa mokra) se odvežeta, pograbita vsak svojo torbo in se odplazita na bladno pivo. Tak polet DM-203 se seveda ni nikoli zgodil, dogajanje ki sta ga oba člana posadke opazovala skozi vetrobranska stekla je bilo umetno ustvarjeno. Celo salamensko tuljenje sirene, ki je opozarjala na požar, ni bilo pravo. Edine "real space" stvari v celi zgodbi so potne srage in pivo v bližnjem baru. Pilota sta namreč svoj let DM-203 odletela v - simulatorju.



Simulacija leta s potniškim letalom

V prejšnji številki Megazina smo si pobliže ogledali kako si ThrustMaster zamišlja poceni simulatorski sistem, danes pa bomo poškilili v kabine profesionalnih simulatorjev in ko se boste sinili ob priloženih slikah, nikar ne pozabite, da tovrstnih pošasti ne poganjajo amige ne armada pecejev, ampak zverinice ki v drobovju skrivajo na desetine RISC procesorjev in s prenosom preko 200 Mb na sekundo. Profesionalni simulatorji letenja niso namenjeni zabavi. Preigravanje rutinskih in izrednih postopkov v civilnem in vojaškem letenju ne bi bilo le drago, temveč tudi skrajno nevarno, zamislite si da bi za trenažo postopkov v primeru požara letalo med letom kratko malo zažgali. Seveda kaj takega ne pride v poštev zato vsak malo bolje stoječi avio prevoznik nabavi nekaj simulatorjev letal ki jih ima v svoji floti. Nekaj eminentnih proizvajalcev kot so Rediffusion, Huges, McDonald Douglas, Thompson in Evans & Sutherland so tehnologijo simulatorjev razvili do dosežkov ob katerih se lastnik PC simulatorja počuti kot glista v deževnem dnevu. Evans & Sutherland je na priprimer za potrebe ameriške vojske razvil sistema ESIG-4000 in ESIG-1000 (Tornada v paru s tovarno v ozadju), ki pomenita pravo revolucijo na področju simulatorjev. Da so pokrajine identične tistim v resnici in to do poslednjih detajlev, menda ni potrebno razlagati. ESIG-4000 ima frekvenco slike 60 Mhz, na vsakem kanalu generira do 10.000 poligonov na sekundo, število pixlov pa varira - od 250.000 do 1.5 miljona, na voljo je do 384 osnovnih predlog za generiranje tekstur. In kam se ves ta pravljični svet projecira? Klasičnih prikazovalnikov, ki so v bistvu le monitor, skorajda ni več. Dandanes poznamo tri osnovne sisteme, ki se po tehničnih karakteristikah ne razlikujejo dosti, razlika je le v stopnji prevaranja čutil pilota ki uporablja sistem. Prvi in najbolj realističen je sistem ki je postavljen na hidravlične noge, ki celo kabino nagibajo na vse strani, pilota (sistem je v prvi vrsti namenjen civilnemu letalstvu) sedita v kabini ki je popolna kopija letala ki ga simulira, na nos pa je montirana prikazovalna stena na katero se projecira dogajanje okrog letala. Ker odklonom krmil sledi tudi nagibanje cele kabine, ni potrebno da se nagiba tudi slika na ekranu, generira se le pogled ki odgovarja dotičnemu kotu gledanja, mala optična prevara torej. Drugi sistem je namenjen vojaškim simulatorjem, saj imajo moderna bojna letala zelo

Ground: "Confirm if friend or foe..."





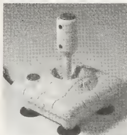
pregledne kabine, zato bi bilo tehnično neizvedljivo da bi prikazovalnik montirali tako blizu kot jih na sisteme, opisane zgoraj (potniška letala imajo relativno majhna vetrobranska stekla in še ta so usmerjena naprej). Za vojake so si izmislili tako imenovan DOM-simulator, ki na zunaj izgleda kot manjša radarska kupola. Pilot se usede v kokpit ki je tak kot tisti ThrustMasterjev (samo na pogled, jasno), si natakne čelado, in odleti svoj cyber let. Barvni prikazovalniki so montirani na stojalih in skupaj pokrivajo celotno notranjščino kupole (Thompson CSF simulator Janus-Mars), da bi bila prevara popolna, se banja v kateri sedi pilot nagiba s pomočjo hidravlike. Celotno vidno polje je torej pokrito s generirano sliko. Tretji sistem se dogaja vzporedno s projektom Virtual Reality saj je v bistvu nosilec njenega razvoja. Za kaj gre: pilot si na glavo natakne čelado na kateri sta dva prikazovalnika za vsako oko eden. Na vrhu in ob straneh čelade so montirani senzorji ki javljajo spremembe v legi glave in s tem pogleda. Računalnik generira sliko v skladu s to spremembo in hkrati svet okrog tega pogleda. Čisto pravi VR torej. Tisto kar je v prejšnjem Megazinu kolega Petrič sesul, ni niti blizu kvaliteti slike ki so jo deležni ameriški piloti. FOHMD-Fiber Optic Helmet-Mounted Display (fiber optični, na čelado pritrjen prikazovalnik) ki skupaj z ESIG-1000 (glej sliko) generira pilotov umetno-naravni svet, je več kot dober dokaz da je obilen dotok denarja za vojaške potrebe daje velike pospeške tehnološkemu razvoju na področju računalništva.



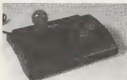
Piloti torej simulatorje zapuščajo potnih obrazov zato, ker je steza na katero so pravkar pristali res podobna pravi stezi, ker so vsi instrumenti pravi (ne pa generirani) in ker tako prekleto resnično tudi delujejo, ker so letala, hiše in drevesa ki jih vidijo skozi vetrobranska stekla res podobni letalom, hišam in drevesom ne pa krompirjem, brezličnim kockam in zaobljenim kroglam in nenazadnje zato ker so na pristajalno stezo pravkar varno pripeljali ranjenega tridesetinvečtonskega ptiča in verjeli da jim motor številka dve res gori ☺







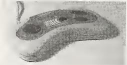
Quickjoy PC Connection



Quickshot Raider 5



Quickjoy Topstar



Quickshot Starfighter 5

Pozor! To je šele prvi del testa, zato si nadaljevanje preberite v naslednji številki. Palice so nam posodili pri Elektronexportu in Mladinski knjigi Trgovini.

Miha Amon in Aleš Petrič

Katera palica najbolj zaleže

Primerjalni test igralnih palic (1. del)

Igralna palica oziroma popularno imenovani joy stick se je v letih hišnega računalništva, iger in Amig ter PC-jev razpasla že skoraj po vsem svetu. Izbira pravega joysticka ni odvisna le od njegove cene in oblike, temveč predvsem od namena kateremu bo služil, saj so za simulacije primerni popolnoma drugi joysticki kakor za hitre arkade. Delitev v grobem poteka po ločnici med analognim in digitalnim, kajti število gumbov za strel je zgolj dekoracija. Z razvojem pa se pojavljajo tudi specializirane naprave in celo križanci, ki želijo ustreči vsem, kot naprimer znani Cyberman o katerem smo govorili že prejšnjo številko. Slednji je pravzaprav hibrid med miško in igralno palico, njegov uspeh pa mu poleg zvenečega imena izdelovalca Logitech-a skušajo zagotoviti tudi založniške hiše s softversko podporo. Spisek iger, ki podpirajo združljivost s Cybermanom boste našli v dodatku, preden pa se posvetimo izdelkom, ki so dostopni tudi slovenskemu trgu in žepu, še nekaj besed o 'nedostopnih'. Cena specialnih simulatorskih joystickov se v Nemčiji prične nekje pri 20 000 tolarjih vendar v zameno dobite zares profesionalne analogne naprave, katerih mnoge gumbe lahko predprogramirate na več samostojnih ukazov. Tovrstni primeri so zlasti ThrustMaster FCS, ThrustMaster Weapons Control System, TM rudder control in CH Flight Stick. Kljub visoki ceni in še višji tehnologiji, pa bo našteta druščina pogorela pri vseh arkadah, kjer še vedno vladajo digitalni kralji, kot je npr. Competition Pro 9000, Switch Joy ali Super Pro. Druga bistvena karakteristika joystickov je njihova oblika od katere je v veliki meri odvisna lagodnost igranja in joyeva življenjska doba. Za razliko od mnogih zanesenjaških podvigov v obliki želv drugih majhnih živali in celo opek, se večina joystickov zateka v tri skupine. Gre bodisi za oponašanje letalske krmilne ročice (skoraj vsi izdelki podjetja QuickShot), igralno ploščico s križcem (po vzoru konzol Sega, Nintendo in CD32) ali pa simetrični zobotrebec z bulo na vrhu. Vsaka oblika zahteva čisto samosvoj prijem in s tem tudi občutek igranja, pri izbiri pa nas ovira tudi kup dodatnih neumnosti, naslikanih na embalaži. Vodilo pri nakupu naj bo zato obvezno preizkušanje mikro stikal, cena, autofire predvsem pa nepogrešljivi t i žfeeling'. Na garancijo se požvižgajte, saj tovrstne zadeve po uporabi odvržemo. Pazite še na levico in desnico predvsem pa kupujte le če je žfeeling' zares žcool'.

Preizkusili smo večino boljših igralnih palic za PC, dveh pri nas najbolj popularnih proizvajalcev; Quickshot in Quickjoy. Najbolj so se odrezali QuickShotovi joysticki, ki so tudi svetovno ena izmed najpopularnejših in najbolj prodajanih znamk. Zelo prijetno so nas pri vseh QuickShotovih palicah presenetili prav nenavadno dolgi kabli. To je pri PCjih zelo pomembno, saj so to bolj okorne in škatlaste "živali", vtiči za igralno palico pa so navadno na zadnji strani. Če je kabel prekratek, se nam pogostokrat dogaja, da se sredi najbolj krvavega in napetega pretepa pri Mortal Kombatu žica iztakne, mi pa med tem že ostanemo brez zob. No, seveda, potem se pač besno znesemo nad joystickom in kmalu nam odleže... starši pa kupijo novega. Če pa ste v dilemi katerega kupiti so naslednje vrstice kot nalašč za vas!

Ime: Quickjoy PC Connection
Naziv: SV 202
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

To je palica za vse namene. Z njo se boste lahko pretepali, brcali, žogali, streljali, ali pa pobijali celo v letalskih simulacijah. Na embalažo je proizvajalec natisnil, da je palica super občutljiva in super hitra, a po mojih izkušnjah se je zmotil, ali pa...?! To se zelo opazi pri simulacijah, predvsem letalskih, kjer je občutljivost in natančnost palice ključnega pomena. Sicer, pa priporočam, da si za letenje rajši omislite kakšno prikladnejšo zadevo. Na palici sta dve mikrostikalski tipki za streljanje, po želji pa lahko vklopimo še avtomatsko streljanje.

Ime: Quickshot Raider 5
Naziv: QS 172
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

To je palica za napete akcije! Masivno ohišje, prikladno nameščeni mikrostikalski tipki za izvajanje tistih najbujših, najbolj morilskih udarcev ali strelov, pet nastavitev avtomatskega streljanja. Najbolj se obnese v arkadah, športnih igrah, z malo spretnosti pa lahko tudi poletite. Kljub temu, da je palica analogna, je dovolj trda za najtrše pretepe. Prav tako, kot pri prejšnji palici me zelo moti da je igranje z desno roko skoraj nemogoče.

Ime: Quickjoy Topstar
Naziv: SV 227
Kompatibilnost: PC
Tip: digitalni

Tudi ta palica bi bila lahko več namenska. Vendar pa je digitalna in zato popolnoma neuporabna v simulacijah. Iz izkušenj lahko povem, da sem se celih 10 minut trudil, da sem pri Privateerju s to palico potolkel skupinico policajev v Gladiusih. Palica bi bila lahko zelo dobra za igranje arkadnih in športnih iger, vendar ročaj, ki se prilega roki, tudi temu tipu iger ni najbolj primeren. Na palici sta dve mikrostikalski tipki

za streljanje z možnostjo avtomatskega streljanja. Proizvajalec posebej zagotavlja, da je palica zelo vzdržljiva, saj naj bi bilo ogrodje palice jekleno! Zato pa je premikanje skoraj pretrdo. Skratka, to je palica, ki preživi vse vaše vročekrvne, čustveno fizične izbruhe! Če ste navdušeni lastnik prozorne ročne ure, prozornega kaklulatorja prozornega svinčnika, prozorne obleke.. potem boste ta joystick naravnost vzljubili. Saj je prozoren! :-)

Ime: Quickshot Starfighter S
Naziv: QS 191
Kompatibilnost: PC
Tip: digitalni

Znebili ste se ploščate konzole in kupili pravi ogla ti računalnik. Kaj pa zdaj? Vse palice so tako nenavadno paličaste, vi pa tega sploh ne prenesete! Igralna ploščica Starfighter 5 je vaš odrešenik! Ploščica je zelo primerna za družinske dvoboje v košarki, nogometu, tenisu... Tudi arkade bodo pravi užitek. Ker je ta joystick zelo prikladen za dvoboje res ne vem, zakaj jih ne prodajajo po dva v paketu. Huda muka pa bodo s to ploščo simulacije. Tudi to sem preizkusil na Privateerju in pri tretjem Gladiusu obupal ter ga sesul s tem, da sem se treščil vanj "Zakaj bi se matral, če ni treba?" :-) Tipki za streljanje nista mikrostikalski. Ploščica pa zna streljati tudi avtomatsko.

Ime: Quickshot Intruder 6
Naziv: QS 147
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

Intruder 6 je prava zverina med joysticki! Oblikovan je podobno kot pravo letalsko krmilo, za letenje s to palico, pa potrebujete najprej manjšo vzletno stezo na mizi pred računalnikom, kamor zadevo položite, saj je resnično ogromna! Na držalu, ki je ergonomično oblikovano, sta dve mikrostikalski tipki. Vrbnja je pokrita s posebnim pokrivalom, ki ga moramo, kot v pravem avionu, pred izstrelitvijo jederske rakete odpreti s plavim gumbkom na levi da po nesreči ne povzročimo nekaj miljonov človeških žrtev. Za vsakega od stikal lahko posebej nastavljamo dve bitrosti avtomatskega streljanja. Ni mi treba posebej poudarjati, da je ta igralna palica namenjena samo simulacijam in da so bili rezultati v Mortal Kombatu porazni. Palica je tudi za letenje precej okorna in močno pretrda, predvsem v ravnovesni legi. Zanimivo je to, da deluje v dveh standardih - PC in Apple - in ima zato tudi dva različna priključka.

Ime: Quickshot Warrior 5
Naziv: QS 123
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

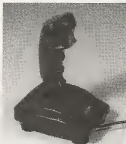
Zelo klasičen model igralne palice, vendar moram reči, da sploh ne tako klasično podpovprečen. Nasprotno! Palica je zelo kvalitetna in se dobro obnese skoraj v vseh zvrsteh računalniških iger. Mogoče je zaradi oblike ročaja, ki se prilega roki malo bolj simulacijsko usmerjena, vendar moram reči, da tudi v Street Fighterju sploh ni bilo problema! Palica je natančna in občutljiva ter ravno prav trda. Warior 5 ima na palici dve tipki za streljanje ki pa na žalost nista mikrostikalski. To pomeni, da se tipke hitrje obrabijo in po nekaj časa ne ubogajo več tako, kot bi morale. Warior 5 pa ne bi bil pravi bojevnik če ne bi znal tudi sam avtomatsko streljati.

Ime: Quickshot Game Kit
Naziv: QS 123ES
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

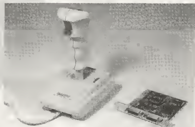
Ta paket obsega igralno palico, PC kartico z vtiči za igralno palico ter poseben softver za umerjanje palice (kalibracijo). Palica je enakega modela kot prejšnja (Warior 5), samo, da je druge barve. Na kartici sta dva priključka za igralni palici, vendar, da je nakup take kartice po mojem mnenju nesmiselen, saj so vtiči za igralne palice vdelani že v vse novejše zvočne in I/O kartice. Zraven kartice dobimo tudi program in gonilnik za lažje umerjanje (kalibracijo) analogne igralne palice. Program je sicer res zelo prijazen in preprost za uporabo (ob zagonu nam celo zaigra Odo radosti :-), vendar pa moram reči, da si palico raje nastavim v igri, pa še gonilnik mi po nepotrebnem ne zavzema dragocenega pomnilnika. Opozoriti vas moram še to, da mi je program ob instalaciji gonilnika brez vprašanja povozil AUTOEXEC.BAT, tričetrt vsebine pa je izginilo neznano kam!

Ime: Quickjoy Superboard
Naziv: SV 12S
Kompatibilnost: Atari, Atari ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, CPC, Spectrum
Tip: digitalni

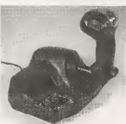
Joystick Superboard je tipičen izdelek, kakršne Quicksbot proizvaja že od vsega začetka. Ročica ima znano obliko ki se tesno prilega prstom in roki ter tako spominja na tiste iz letalskih kabin ali na navadne smučarske palice. Sama ročica je identična tisti, ki jo ima Quicksbot II Turbo, kar je dodaten argument v prid cenenosti tovrstnih joystickov. Gumbov za strel ima Superboard kar 6, njihova simetrična razporeditev pa je namenjena tako levičarjem kot tudi desničarjem. Vsi gumbi in smeri joysticka uporabljajo dokaj kvalitetna mikro stikala (micro switches), na vrhu ročice, pa je še posebno stikalo za avtomatsko streljanje (auto-fire). Dodana so še štiri pretična stikala s katerimi izbirate med nastavitvijo joysticka za določen računalnik, bitrejšim ali počasnejšim reagiranjem na spremembo smeri ter izklapljanjem gumbov za strel. Dodatna zanimivost je tudi ura štoparica, ki jo lahko nastavite na poljubno število minut (do 99) katere se nato odštevajo in na koncu sprožijo alarm. Za napajanje ure bo dovolj navadna 1.5 voltna baterija. Sama igralna palica je čisto spodoben izdelek z malce bolj robustnim upravljanjem, ki glede na obliko ročice zahteva le eno roko. Ker je palica malce večja in oblikovana precej bipijevsko, bo bolj ustrezala manjšim igralcem. ☺



Quickshot Warrior 5



Quickshot Game Kit

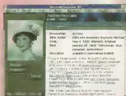


Quickshot Intruder 6



Quickjoy Superboard

Microsoft s serijo MS Home uspešno nadaljuje kampanijo uporabnih CD paketov in Cinemania 94 je zagotovo šolski primer uspešnosti. Zares do roba polna podatkov, s prijaznim grafičnim vmesnikom in preprostim načinom uporabe, bo zagotovo postala nujno potrebna za vsakega filmskega navdušenca.



Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
procesor 386 2 Mb trdega diska, 2 Mb spomina, Windows 3 0

Priporočena/testna konfiguracija:
procesor 486, veliko trdega diska, Windows 3 1 32-bitni dostop do diska, 8 Mb pomnilnika, veliko navideznega pomnilnika,

CD-ROM MS CINEMANIA, NAM JE POSODILO PODJETJE INFOBIA D.O.O., DUNAJSKA 120, LJUBLJANA. NJIHOV TELEFON JE (061) 1685 541.

Aleš Petrič

MALTIN NA CD

Microsoft Cinemania 94

Filmska enciklopedija na CD plošči MS Cinemania 94 v celoti temelji na knjigi Leonarda Maltina z imenom Movie and Video Guide 94 Zaradi obilice prostora pa so pri Microsoftu poleg Leonarda Maltina na CD strpali še knjigi prav tako priznanih filmskih kritikov Rogerja Eberta in Pauline Kael· 'Video Companion' in '5001 nights at the movies Prva obsega podrobne recenzije preko 1200 filmov druga pa celo preko 2500 In ker je bilo prostora še vedno dovolj so pritaknili še knjigo založbe Baseline 'The Motion Picture Guide' Mnenja o filmih vam bodo torej podajali štirje docela neodvisni viri, kar v dobršni meri prispeva k temu kar najbolj nepristranski oceni Seveda pa bi bil zgolj dolgočasen seznam skoraj 20000 filmov, za podjetje kot je Microsoft in za medij kot je CD-Rom več kot premalo Zato je v Cinemanio vključenih še skoraj 4000 biografij in filmografij filmskih igralcev, režiserjev producentov snemalcev, skratka vseh, ki so kakorkoli povezani s filmom Fotografije so sicer črno-bele, a kaj drugega pri številki 4000 res ne smemo pričakovati Biografije in filmografije seveda niso brez avtorske podpore, izvirajo namreč iz knjige 'Encyclopedia of Film' založbe Baseline in knjige 'The Film Encyclopedia' avtorja Ephraima Katza Omenjeni knjigi sta služili za vir tudi pri zadnjem poglavju Cinemanie ki obsega preko 850 tematskih člankih. Le-ti obravnavajo vse od filmske zgodovine, velikih filmskih studijev načinov snemanja, serij pa do žanrov in celo filmskih poklicev.

Med obvezno vsebino spada tudi seznam nagrad in nominacij za posamezne filme, igralce, režiserje, posebne efekte in še bi lahko naštevali Dobrodošla je možnost izbire med prikazom nagrad po letih (vse od 1927 do 1992) ali po posameznih kategorijah, ki se nato kronološko razvrstijo Seveda ne smemo pozabiti niti na 900 fotografij, filmske odlomke, glasbo in dialoge, a o tem pozneje.

Izboljšave

Za kratko ilustracijo in primerjavo naj povem da je Cinemania 93 na CD plošči obsegala približno 220 Mb podatkov Cinemania 94 pa skoraj 650 Mb. Če k temu pritaknemo še podatek, da je največja kapaciteta CD plošče približno 660 Mb in dejstvo da kani Microsoft naslednje leto zagotovo izdati Cinemanio 95, se lahko nad našo glavo izriši le vprašaj Rešitev leži torej v dveh CD-jih ali pa v povečani gostoti zapisa in s tem boljši CD-Rom enoti. Kam vse to pelje, seveda nikogar še najmanj pa Microsofta ne zanima Toda vrnimo se v realnost in poglejmo kaj nam ponuja skoraj trikratna ekspanzija Cinemanie v enem samem letu Vsega 365 novih filmov ali 1000 dodanih biografij zagotovo ne more zavzeti 450 Mb Potratne so predvsem nove fotografije, več glasbe in dialogov v slogu "It.s ub the stuff tbat dreams are made of" (Humphrey Bogart, Maltese Falcon) predvsem pa bistvena novost, filmski odlomki! Ti so resda v manjšini tako po številu, kot tudi po trajanju, vendar je treba razumeti da ima tudi CD svoje meje Tako zagotovo ne boste našli odlomkov iz filma Stop or my Mom will sbot, ali pa uspešnic kot so bili Commando, Conan ali Batman Returns Prav tako ne boste videli filmov Bruce Leeja, Jean Claude van Dammea ali Stevena Segala ogledali pa si boste lahko odlomke iz klasik kot sta Casablanca ali Vesoljska odiseja 2001 ali pa znamenito sceno iz filma Butch Cassidy and the Sundance Kid, ko na vrhu prepada nad reko, Robert Redford prizna Paulu Newmanu, da sploh ne zna plavati.

Oblika in izvedba

Še vedno si lahko ogledate galerijo z vsemi avdio in video učinki zbranimi na enem mestu Ogledate si lahko povzetke vseh filmov in podatke o njihovi dolžini, barvni tehniki ocene primernosti in podatke o vseh nagradah in nominacijah ki jih je izbrani film prejel. Lično izdelana pomoč vas sistematično in ilustrirano uvede v množico opcij, gumb History pa si zapomne zadnjih 40 zaslonov, ki ste jih obiskali in tako poskrbi da se nikoli ne izgubite. Iskanje željenega filma, teme ali biografije slavnega igralca je skrajno dodelano in premišljeno Možno je preprosto vtipkanje imena, če pa vas zanima film iz določenega žanra, leto 1948, ali pa zgolj podvigi Arnolda Schwarzneggerja, vam bo v veliko pomoč kopica filtrov Z njimi lahko izberete tudi oceno kvalitete (če hočete naprimer videti le najslabše filme) primernosti za otroke, med iskanjem biografije pa celo spol, poklic in državljanstvo Opcije v majhnem okencu vam ponujajo tudi popolne liste igralske zasedbe za posamezne filme, če pa izberete življenjepis določenega igralca, vam bo na voljo tudi seznam vseh filmov v katerih je igral/a ter vseh prejetih nagrad Morda najbolj zanimiva in zagotovo najbolj uporabna pa je možnost navzkrižnega iskanja in povezovanja vseh člankov Omogoča vam, da med branjem življenjepisa določenega igralca, preskočite na katerikoli njegov film od tam na definicijo filma ali članek o tipičnem žanru nato zopet na drugo osebnost iz dotičnega žanra, pa zatem na nagrade te osebe in tako na letošnje nagrajence in nato v nedogled. Seveda se lahko po isti poti tudi vračate z uporabo opcij Back in History, bistveno pa ostaja, da vsak modro obarvan podčrtan tekst skriva v sebi novo povezavo, obrazložitev ali definicijo.

Jernej Pečjak

SPET V DEŽELI FONTOV

Še nekaj formatov, za katere je dobro vedeti

Fonti compugraphic

Te fonte je začela izdelovati firma Agfa Commodore je z operacijskim sistemom 2 04 določil, da bodo fonti compugraphic (CG) vektorski standard na Amigi. Nekateri programi so namreč že prej uporabljali to zapis (Pro Page, Wordworth 2), vendar so morali imeti poseben nameščeni program, ki jih je zhudil v aplikacija pa je imela še dodaten prevajalnik. Od verzije operacijskega sistema 2 04 naprej pa to ni več potrebno Vektorski zapis razume knjižnica *bullet library*. Fonti so spravljeni v predalu *_bullet_outlines* (v predalu Fonts)

Fonti CG na PC-ju in Amigi se med seboj ločijo le po nekaj bajtih v zapisu Agfa jih ponavadi prodaja v "surovi" obliki, ki jih je treba prevesti v Amigin ali PC-jev zapis Type Smith PC-jevih fontov compugraphic ne razume

Fonti compugraphic so tudi na Amigi v dveh različnih zapisih. Starejši zapis je iz treh datotek, ki imajo končnice LIB, DAT in MET Prva datoteka je najpomembnejša (in tudi najdaljša), saj je v njej zapis vseh znakov V datoteki DAT je informacija o fontu, v MET pa so metrični podatki (kerning, širina črk in podobno Ta zapis razumejo Pro Page, Page Setter in Pro Draw Novejši zapis pa ima le eno datoteko in sicer s končnico TYPE V njej so shranjeni vsi podatki o fontu Nekateri sodobni programi razumejo tudi starejši zapis (npr Wordworth 3), večina pa ne (Max on Word in Final Writer).

Namestitev fontov CG s programom Intellifont

Fontov CG ne moremo kar stlačiti v direktorij *_Bullet_Outlines*, ampak jih moramo pred uporabo instalirati Pri OS 3.0 naredimo to s programom Intellifont sistem 2.04 pa ima program Fountain, ki skrbi za instalacijo Ker delo s programom Intellifont ni ravno enostavno in vsakemu pisano na kožo sem se odločil podrobneje razložiti delo s tem progrom

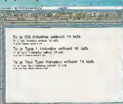
Dobili ste torej disketo, polno CG fontov, ki pa jih noben program ne razume. Najprej poženete program Intellifont in v oknu Outline font source (od kod naj vzame fonte, ki jih je potrebno inštalirati) napišite pot do vaše diskete (ponavadi DF0:) Na desni zaslona lahko napišete, v kateri predal naj se inštalirajo (destination). No, če niste nič prestavljali jih imate v predalu *fonts:_bullet_outlines*, če pa ste si jih dali v svoj predal (kot jaz) je potrebno napisati pravo pot tudi tule No, v levem oknu se bodo prikazali vsi vaši fonti, ki jih imate na disketi, v desnem pa že inštalirani fonti (Commodore jih ob nakupu Amige pokloni pet, ki ob inštalaciji na trdi disk sami postavijo tja, kamor je treba) V levem oknu tako izberete tiste, ki jih želite instalirati in pritisnete na "install marked typefaces" (inštaliraj želene fonte) Kmalu hoste v desnem oknu zagledali (poleg vaših prejšnjih fontov) še te, ki ste jih sedaj inštalirali V desnem spodnjem kotu boste videli tudi gumb z napisom 'modify existing typefaces' (spremeni inštalirane fonte) S pritiskom na to opcijo pridete v nov menu, v katerem program iz vektorskih fontov lahko avtomatično naredi željene točkovne fonte Izberete željen CG font potem pa napišete, katere točkovne velikosti želite (prednastavljene so 15, 30, 45, 60 in 75 točk). Nato udarite na gumb "perform changes" (naredi) in v fonts predalu boste imeli nove svetleče se točkovne fonte Vektorske fonte ali pa narejene točkovne fonte lahko tudi zbrišete če vam kakšen ni všeč Vedite pa, da program prikazuje le točkovne fonte, ki so bili narejeni iz CG fontov ne pa vseh, ki jih imate v predalu FONTS·

O točkovnih bratih CG fontov

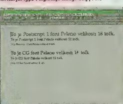
O točkovnih različicah pa le naslednje· Velikosti pod 15 so zelo nenatančne s tem programom si raje naredite le večje velikosti (npr za video prezentacijo), če pa morate uporabljati manjše, si s kakšnim točkovnim font editorjem oblikujte svoje Dandanes tudi prevajanje vektorskih fontov v točkovne ni več tako nujno potrebno. Zakaj? Najprej moram povedati kako se CG fonti sploh instalirajo. Program Intellifont vam fonte iz diskete (ali kjer jih pač imate) preseli v *_Bullet_Outlines*, v fonts predalu pa naredi še dve datoteki ena ima končnico .FONT druga pa OTAG Prva je enaka kot pri točkovnih fontih, druga pa pove Amigi, da gre tokrat zares, se pravi za vektorsko različico. Odlično je namreč to, da npr. v programih, kot so Scala, DPaint, Brilliance itd namesto točkovnega fonta lahko izberemo kar vektorski font. Sprašujete se, kakšno velikost ho imel? Odgovor je preprost in razveseljiv: tisto, ki jo boste določili v programu Ni torej treba imeti točkovnih različic CG fonta, dovolj je napisati v programu željeno velikost in računalnik jo ho sproti izračunal To ho sicer vzelo nekaj časa, pisali pa hoste s točkovnim fontom poljubne velikosti To pa je življenje! Vendar velja enako pravilo kot prej točkovni font pod 15 točk ne ho najlepši, zato v tem primeru uporabljajte raje font ki ni vektorski, ampak je bil že narejen kot točkovni (npr Topaz).

Tudi za sistemski font morate uporabiti pravi točkovni font, ne mor - namreč izbrati CG fonta v

CG, Type 1 in True Type fonti na zaslonu Wordworth 3. V tem primeru so type 1 najslabši, CG pa najboljši. Kako je svet različen, ali ne?



Tako izgledajo Type 1 in CG fonti na zaslonu Final Writerja. Type 1 izgledajo mnogo bolj profesionalno



1. Kvaliteta na zaslonu

Preizkušena je bil s programoma Final Writer in Wordworth 3. V Final Writerju smo vzeli font Palacio in ga preizkusili v treh velikostih. 18, 12 in 8 točk in obeh načinih zapisa: Postscript 1 in CG. Rezultate vidite na sliki 1 Postscript font je boljši v vseh velikostih. Črke so bolj enakomerne, krogi in premice nimajo izrastikov V velikosti 8 točk je razlika največja. Nekateri CG znaki so že zapolnjeni, nekatere oblike so se že izgubile Na sliki 2 vidite rezultate drugega programa (Wordworth 3), kjer smo uporabili font helvetica v treh zapisih CG, Type 1 in True Type Jasno je, da sta CG in True Type fonta mnogo bolj razločna kot Type 1 Med njima se je težko odločiti Nekaterim bo bolj všeč CG, drugim pa True Type zapis. Prvi ima več neenakomerno posejanih znakov, drugi pa ima v velikosti 8 več nepravilnosti.

Skratka, zaslonska kvaliteta je odvisna od programa in nekaterih drugih parametrov. Treba je povedati, da je bila testna konfiguracija izvedena v DBL PAL prepletenem načinu z ločljivostjo 704X564 točk Pri nižjih ločljivostih (katere ne priporočam), so lahko rezultati drugačni (beri slabši). Povedati je treba tudi, da imajo Postscript fonti nasvete, ki jih bolje prikaže na zaslonu. CG fonti pa imajo samo globalni nasvet V Type Smith 2 01 je sicer možnost dodajanja izpopolnjenih nasvetov, vendar ne deluje. Ko bomo dobili Type Smith 2 02 bodo CG fonti na zaslonu nekoliko lepši

2. Kvaliteta pri izpisu

Iz obeh programov smo na tiskalnik HP550 iztiskali to, kar prikazujeta prvi dve sliki Rezultat iz Final Writerja kaže slika 3, rezultat iz Wordwortha 3 pa slika 4 Vidimo, da so razlike zelo majhne Vsi zapisi dajejo podobne, odlične rezultate, tako iz enega, kot iz drugega programa

3. Hitrost

Ja, hitrost pa je hudo relativna zadeva, saj je odvisna od tiskalnika, računalnika in podobnih štosov. Ja, pa sem jo vseeno preveril in ugotovil, da je na testni konfiguraciji (68030, 40Mhz, 6Mb spomina) čisto vseeno, katere fonte imate Izpis bo v vseh primerih enako hiter, saj je računalnik očitno hitrejši od tiskalnika. Stvar se nekoliko spremeni, če je računalnik počasnejši, čeprav ni pričakovati večjih razlik med vrstami fontov. Razlika se pojavi le pri izbiri fonta (ko ga izberemo se namreč naredijo točkovni zaslonski fonti) Test je pokazal naslednje CG fonti se naložijo skoraj v trenutku (vsaj če imate hiter HD in računalnik) v vseh programih (razen ko jih nalagamo npr. v Scalo in se računajo točkovni fonti za izbrano velikost), Type 1 fonti se na Final Writerju nalagajo celo večnost (in to dvakrat), na Wordworthu 3 malo manj, na Maxon Wordu pa se naložijo v trenutku Tudi True Type fonti na Wordworthu so naloženi skoraj v sekundi Hitrost obnavljanja izpisa na zaslonu je približno enaka v vseh tipih fontov No, razlike so, toda zelo majhne in odvisne predvsem od konfiguracije Na moji konfiguraciji je npr tako, da karkoli napišem, in premaknem za eno stran naprej, se stran izrisuje kakšno sekundo (na Amigi 600 pa okoli 4-5 sekund) Fonte tako raje izbirajte glede na porabljen spomin v računalniku in kvaliteto izpisa na zaslonu kot pa glede na tiskalnikovo kvaliteto (razen če nimate vrhunski laser) in hitrsot izpisa Za slednjo velja: hitrejši kot imate računalnik in tiskalnik, več veselja in hitrosti boste dobili.

željeni velikosti Je pa ta način zelo praktičen npr. pri Scali ali DPaintu, kjer se ponavadi igramo z večjimi točkovnimi fonti Za programe, v katerih pa je pomemben izpis pa velja, da moramo uporabljati vektorski font Računalnika se npr. ne da goljufati tako, da v kakšnem od omenjenih programov (npr Pro Write, ki razume le točkovne fonte), naložite vektorski font, napišete v kateri velikosti ga želite, potem pa boste tiskali v vsej lepoti Ne! Program bo iz CG fonta v tem primeru naredil le željeno točkovno različico in jo izpisal na ekran CG font bo tako zgubil svoje vektorske lastnosti in se bo na papir izpisal kot zelo slab točkovni font Pravi grafični urejevalniki so le tisti, ki pravilno razumejo vektorske fonte (in ne le njihove točkovne različice) . Edina prednost samodejnega izračunavanja točkovnih fontov iz CG je v tem, da ni treba imeti 100 različnih velikosti, ampak Amiga vsako izračuna sproti. Ko je font enkrat izračunan, je le točkovni font in ga je smiselno uporabljati le v video aplikacijah.

Kako uporabljati CG fonte v urejevalnikih besedil

Tudi DTP programi, ki uporabljajo CG fonte, jih razumejo različno Maxon Word ima svoj Font manager, v katerega le napišete poti do fontov, Wordworth 3 (na žalost) tudi tokrat ne uporablja standardne Amigine CG inštalacije z Intellifont programom, ampak izvede svojo instalacijo. Vi določite, kje imate shranjene fonte, on pa napiše datoteko FontList, kjer so vsi inštalirani fonti poleg tega pa v svoj predal naredi vsem fontom inštalacijo (datoteki FONT in OTAG), ki sta sicer z enakimi končnicami kot tisti, ki jih naredi Intellifont, vendar nista enaki, Prednost takega samosvojega instaliranja je v tem, da lahko WW3 uporablja tudi CG fonte s tremi datotekami (ki sem jih omenil prej), slabost pa je velika (fonti se res nahajajo v enem predalu vendar so datoteke FONT in .OTAG podvojene - ene so v FONTS, druge pa v Wordworth direktoriju. To še ne bi bilo najhuje, No, pa raje počakajmo do naslednjega meseca, ko se bomo bolj podrobno pozabavali z Wordworth 3 in tudi s fonti, ki jih razume. Program Final Writer pa je bolj standarden. CG fonte razume tako, kot je treba ne smete izbrati datoteke .TYPE, ampak inštalirano datoteko FONT Vendar smete izbrati FONT le tistega fonta, ki je vektorski (in ima še OTAG datoteko), drugače ga ne bo odprl (za točkovne fonte se tak program kot je Final Writer sploh ne zmeni).

Značilnosti CG fontov

No, toliko praktično, sedaj pa še nekaj misli o CG fontih Nedvomno je, da so zelo hitri in porabijo malo spomina saj se vsaka črka sproti naloži z datoteke. kar je pohvalno Če npr z enim fontom naredimo samo napis MAMA, bo porabljenega toliko spomina, kot ga je potrebno za črki M in A (kar ni veliko). Type 1 font se bo nasprotno naložil cel CG fonti so tudi predvideni za veliko število znakov (kar 65536) Večina programov pa jih razume "le" 256, kar je sicer dovolj, vendar je tu problem, ki sem ga omenil že v prejšnjem nadaljevanju: vsak program se sam odloči, katere znake bo vzel in od kod. Vsi programi, ki nimajo posebne inštalacije CG fontov, vzamejo kodno tabelo iz Amigine knjižnice, ostali pa delujejo vsak po svoje. Tako ima Type Smith svojo kodno tabelo, prav tako Wordworth 3. Posledica je pa to, da ko posnamemmo šumnike s Type Smithom, jih Amigini programi ne prepoznajo, saj jemljejo te znake iz drugih CG kod. Tako smo ostali brez šumnikov v CG fontih (po ISO7 tabeli), in tako tudi Wordworth nima šumnikov tam,kjer bi jih mogel imeti. Največja žalost pri tem je Type Smith, saj je edini program, ki posname CG fonte, tabela pa je drugačna kot Amigina Torej v nobenem programu ni šumnikov, ker jih je Type Smith dal na napačne lokacije Hm, no ja, s popravki se da vsak program prirediti tako, da bo pravilno deloval in tudi v Sloveniji že imamo CG fonte s šumniki, ki veselo delujejo vsaj v tistih programih, ki uporabljajo Amigin Fonts predal (Final Writer Scala, DPaint Maxon Word, Page Stream 2 2 itd.)

Namesto zaključka: testiranje

Sedaj pa še testi (glej besedilo ob robu!), ki smo jih obljubili v prvem nadaljevanju Primerjali bomo le dva standarda (Postscript 1 in CG), tretjega (True Type) se bomo le dotaknili Kot poslastico smo v programu Wordworth vključili tudi True Type fonte, ki sicer niso standard na Amigi, pa me je vseeno zanimalo, kako se bodo obnesli

Prišli smo do konca našega potovanja po deželi fontov Upam, da ste vsaj približno občutili, katera reč se uporablja za kaj in boste pri izbiri fontov vedeli, kaj potrebujete.

Odličen izpis na HP550C iz Final Writerja in enako odličen izpis tudi iz Wordwortha 3. Slika je seveda v merilu 1:1!

To je CG Helvetica velikosti 18 točk.

To je Type 1 Helvetica velikosti 18 toč

To je True Type Helvetica velikosti 18 t

To je Postscript 1 font Palacio velikosti

To je CG font Palacio velikosti 18 točk.

Aleš Petrič

Kafka na PC-ju

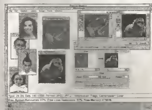
PhotoMorph za PC

Morfing je pojem, za katerega laiki resda ne vedo točne definicije, vsi pa vam lahko postrežejo z množico primerov s filmskega platna ali računalniških zaslonov. Film 'Terminator 2: the Judgement Day' je za svoje specialne efekte dobil celo oskarja, nekaj podobnega pa se je zgodilo že s filmoma 'Death Becomes Her' in 'The Abyss'. Seveda ni potrebno posebej poudarjati, da so vsi t.i. specialni efekti v omenjenih filmih generirani računalniško in da je najbolj popularen efekt prav morfanje. Tudi film Babylon 5, katerega računalniška grafika temelji na povsem vsakdanjih Commodorjevih amigah 4000, morf na veliko uporablja.

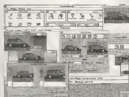
Kaj je torej morf? Ste morda gledali video spot 'Black & White' ali pa film 'Star Trek VI'? Ali pa se morda spominjate metamorfoze jeklenega Terminatorja 1000 iz policaja v mamo Johna Connerja? Morfanje je na kratko mehko prelivanje iz začetno definirane oblike oziroma slike v končno. Je dejansko vmesna slika med začetno in končno, ki skupaj s celo vrsto takšnih slik ustvarja film. Postopek skratka, ki z gladko animacijo omogoča, da se Bill Clinton brez zapletov (odvisno od števila vmesnih slik) preobrazi oz. metamorfira v sadni jogurt. Bolj znan primer je seveda Michael Jackson, v čigar video spotu se obrazi ljudji gladko spreminjajo, od dolgolase kitajke, preko bantu črnca do bradatega žida.

Seveda je bil morf še do nedavnega izključna domena grafično usmerjenih računalnikov in dragih delovnih postaj. Množičnemu uporabniku se je še najbolj približal na Amigah, kjer je že davno doživel svojo uveljavitev, z VideoToasterjem pa je za film in nadaljevanko Babylon 5 prejel celo Emmya za specialne efekte. Nekaj vode je sicer preteklo, a kdor čaka dočaka. Tudi na PC-ju so se pojavili prvi programi za morfanje, tokrat pa si bomo podrobneje ogledali PhotoMorph v1.2 izdelek podjetja North Coast Software Inc.

Program deluje le v okenskem okolju in pri instalaciji pobere skromnih 930 Kb ter še dodatnih 200 Kb za nekaj demonstracijskih slik in projektov. Instalacija poteka preprosto iz Oken preko opcije Run, vedeti pa morate ali imajo vaša Okna že instaliran gonilnik MS Video for Windows. Če je odgovor negativen, bo računalnik ob vsakem poskusu zagona PhotoMorpha veselo zmrznil. Rešitev je kot vedno preprosta in kot vedno v priročniku: pognati morate le setup programčka Runtime Video for Windows, ki bo nadomestil Microsoftov prikazovalnik. Priročnik, poslednje zatočišče obupanih uporabnikov, obsega 175 strani, strukturiran pa je v pet poglavij, ki vam z naraščajočo težavnostjo do podrobnosti razložijo vse kar PhotoMorph zmore.



V osnovi program ponuja generiranje vseh efektov, ki jih nikoli niste želeli videti, ti pa so razdeljeni v štiri glavne skupine: morfanje, warp, distortion in transition. Podprto je tudi lepljenje različnih animacij v eno, kar pa morda ni ravno najbolj atraktivno, saj po uspešni transformaciji krave v avto in nazaj, gotovo nikogar ne bosta zanimala še žaba in ptiček. Na voljo je tudi celoten menu ukazov za obdelavo posameznih slik, ki jih lahko rotirate, zrcalite, režete, obračate na glavo ter ustvarjate negative. Kljub še nekaterim opcijam, pa dotični menu ne dosega ravno nivoja Amiginih grafičnih programov ali PC-jevega Photo Stylerja. Seveda pa mu z eno instalacijsko disketo to niti ni namen. Spodobna a vseeno ne prerazkošna je tudi podpora uvoznih formatov slik, ki vključujejo PCX, GIF, TGA, TIFF, BMP, JPEG, macintoshev PICT in amigin IFF. Formati so si med seboj različni demokrati in konzervativci, vsak pa ima seveda svoje prednosti in pomanjkljivosti. Skoraj vse demonstracijske slike so npr. shranjene v formatu JPEG (.jpg), ki omogoča visoko stopnjo kompresije, slednja pa je tudi ročno nastavljiva. Nastavljanje stopnje stiskanja (compression rate) je seveda dvorezen meč, kajti s pretiravanjem bo slika res zelo kratka, vendar se bo velika količina informacij (podrobnosti) preprosto izgubila. Pri uvažanju, izdelavi in *grebanju* slik bodite pozorni na ločljivost in število barv vaših Oken, saj true color (16.8 milijonov barv) slike pri nastavitvi na 16 barv gotovo ne bodo blestele. True color zapis slike podpirata formata TIFF in Targa (TGA), prvi s 24 bitno, drugi pa z 32 bitno grafiko s tem, da je v zadnjih 8 bitih shranjen t.i. alfa kanal. PhotoMorph žal iz neznanih razlogov alfa kanal, torej poslednjih 8 bitov elegantno ignorira, vse skupaj pa je očesu ostalo skrito (človek registrira le borih 262 000 barv), če se program ne bi izdal s priročnikom. TIFF format je uporaben zlasti zaradi svoje splošne uveljavljenosti, mnogih različic kompresije, podpira pa tudi shranjevanje v različnih barvnih načinih kot npr. RGB (red, green, blue) ali CYMK (cyan, yellow, magenta, black). Opcija krvavo potrebna profesionalcem, navadni smrtniki pa lahko



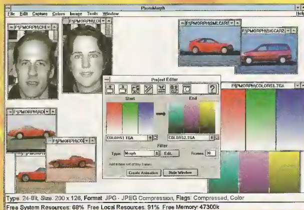
Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
IBM kompatibilen PC, procesor 386 SX ali boljši, MS Windows 3.1, 4 MB pomnilnika, 4 Mb prostora na trdem disku, VGA grafična kartica, miška ali sledna kroglica.

Priporočena/testna konfiguracija:
procesor 486 DX, VL Bus grafična kartica, najmanj 8 Mb spomina, veliko prostora na trdem disku

Založnik:
North Coast Software Inc.

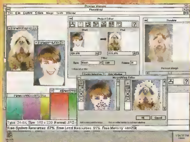
Morfing je pojem, za katerega laiki resda ne vedo točne definicije, vsi pa vam lahko postrežejo z množico primerov s filmskega platna ali računalniških zaslonov.



Ph[illegible]kakor [illegible]ram [illegible]m bi [illegible]e [illegible] na domače[illegible] žtajvancu' kosali s studijem za specialne efekte Industrial Light & Magic, ki je doslej prejel že več filmskih oskarjev. Za to vam manjka nekaj 10 milijonov dolarjev dodatne opreme in drug program.

nanjo kar pozabimo Barvno in prostorsko manj zahtevnim uporabnikom bo gotovo pisan na kožo format GIF ki z 8 biti že dolgo kraljuje na cenenih korejskih monitorjih, do 24 bitov pa zmoreta PCX in oknarski BMP

Jedro samega programa so tri okna v katerih lahko opravimo večino dela, določimo zaželeni efekt, način prikaza, kvaliteto in število slik, si ogledamo pripravo in animacijo na koncu tudi vidimo Prvo okno (Project editor) nam ponuja najpomembnejše informacije o načrtovani animaciji saj ni vseeno koliko slik na sekundo in kakšne efekte naj bi naš film vseboval. Določeni distort efekti (vseb skupaj je 18) zahtevajo od procesorja besno računanje zato je 486 DX ali vsaj matematični koprocesor večkrat zelo priročen Procesor 386 gre namreč pri računanju efekta Lens ali Twirl, dobesedno na malico Distort efekti za obdelavo zahtevajo eno ali dve sliki, odvisno pač od tega ali želite po deformaciji zopet osnovno ali končno sliko Podobno je tudi s transition efekti, ki so v animaciji namenjeni predvsem gladkim prehodom med segmenti. Omogočajo naprimer standardne fade in ter fade out ali slide efekte (slike se menjavajo levo, desno, gor in dol) Warp efekt je v osnovi zelo podoben morfanju, saj je v obeh bistvena uporaba t i ključnih točk Z njimi moramo označiti dele prve slike, za katere želimo, da bi se preslikali v točno določene dele končne slike Oglejmo si primer avta Točke vedno nastopajo v parih, bistveno pa je da npr. točki z odbijača manjšega avtomobila, na sliki večjega določimo njeno dvojnico in jo zamaknemo na odbijač večjega avtomobila Tak postopek nato ponovimo pri vseb ključnih potezah slike (npr kolesa, zunanji robovi avta, streha itd.), saj se bodo le tako točke lahko pravilno (nezamazano) transformirale V preview oknu si lahko prav s tem namenom ogledamo načrtovani rezultat Če je slika preveč meglena, morate v editorju dodati še več parov točk in s tem izboljšati kvaliteto Bistvena razlika med morfom in warpom, je v tem da zadnji za izdelavo efekta uporablja le eno sliko, druga pa lahko po želji služi le kot pomagalo Oglejmo si primer Ste nezadovolni s svojim obrazom in bi bili raje podobni Cindy Crawford ali pa kosu opeke? Nič lažjega Poskenirajte svojo fotografijo in jo uvozite v začetno okno, sliko Cindy ali opeke pa naložite v končno okno Nato s ključnimi točkami označite bistvene poteze vašega obraza in nato na Cindyini sliki točke dvojnice premaknite na njene poteze Še klik na opcijo create animation in vaš obraz bo v animaciji zavzel fizionomijo Cindy Crawford Prezapleteno? Dobro, pa vzemimo opeko Vse ključne točke, ki označujejo obliko vašega obraza na sliki opeke zamaknite v pravokotnik ki ga omejuje opeka in kliknite na žcreate animation'. Vaš obraz bo tako še vedno ohranil lastno podobo postal bo le malce oglat Ako pa zares želite postati navadna 9 kilogramska, rdečkasta opeka dimenzij 10x20x15 cm vam lahko pomaga le morf. Postopek je skoraj identičen warpu le, da je končni učinek zares preobrazba in ne le sprememba oblike Z naštetimi animacijami lahko poleg filmov, ki vsebujejo večje število sličic posameznega efekta, ustvarjate tudi združene animacije, njihova dolžina in kvaliteta pa je omejena le z vašo domišljijo (beri hitrostjo procesorja in kapaciteto trdega diska) Vedeti morate namreč, da animacija 30 slik v ločljivosti 320x200 na disku zavzame 5 7 megabajtov! Razumna rešitev problema je lahko zmanjšanje števila barv v sliki, kar lahko opravite preko padajočega menuja ali pa z neposrednim klikom desne miškine tipke na sliki Tako labko izberete med zmanjševanjem na katerokoli količino pikslov na bit (32 bitov, 24, 16, 8 bitna grafika itd.), sliko lahko pretvorite v sive odtenke, ali zgolj uporabite katerega izmed algoritmov za optimiziranje slike Algoritem dithering npr poveča navidezno količino barv na sliki tako, da reducira njeno navidezno ločljivost Uporabna je tudi opcija, ki ji v angleščini pravimo kar 'Aliasing in Antialiasing', po domače pa jo lahko pojasnimo s krivuljo ali premico, ki jo zaslon ali tiskalnik zaradi premajhne ločljivosti prikaza oziroma tiskanja izriše ta pretirano žagasto Z dotično opcijo lahko žaganje močno omilimo, dejansko pa gre le za poceni trik ki iz premice štrleče točke obarva malce bolj bledo, tako da jih človeško oko skoraj ne vidi več



Omeniti velja še kvaliteten Grabber, program s katerim labko iz okenskib aplikacij žkradete' slike in jih nato s clipboarda obdelujete v PhotoMorpbu ali drugih grafičnih programib, lahko pa jih seveda tudi shranite Žal Grabber deluje le pod Okni, kar z drugi besedami pomeni da za igre ne bo uporaben vendar si zaradi tega res ne belite glave Od preko ducata grabberjev, ki sem jih že imel možnost preizkusiti ni še niti eden delal pod Dosom in Okni hkrati resnici na ljubo jih večina sploh ni delala

PhotoMorpb vsekakor ni program s katerem bi se lahko na domačem 'tajvancu' kosali s studijem za specialne efekte Industrial Light & Magic, ki je doslej prejel že več filmskib oskarjev. Za to vam manjka nekaj 10 milijonov dolarjev dodatne opreme in drug program Gotovo pa bo dovolj, da boste pogršali svojega psa, sestro spremenili v kos pohištva, mamici in očku pa na obraz zopet nadeli nasmeb.


atari

Jaka Terpinc

Sokolovo oko

Test programa Gemview 3.0

Imam štirindvajset bitno sliko, ki bi jo rad čim bolje prilagodil ST-jevi nizki ločljivosti. S čim naj si pomagam? Ali pa: Kako naj GIF iz BBS-a spravim v format, ki ga bo prepoznal Retouche? Kako naj mojo risbo prenesem na sosedovo Amigo? Vsi odgovori na tovrstna vprašanja tičijo v rodovniškem programu shareware Gemview.

Gemview je eden tistih kosov podatkov, ki jih najbolj sestradano vlečemo s telefonskih linij. Razlog? Nobena naslednja verzija ni razočarala. Zasnova programa je bil prikazovalnik "ta hudih" slikovnih zapisov v različnih grafičnih načinih. Ker je v tistih časih še odločno prevladoval ST s svojo monokromatsko grafiko, je bilo prav veličastno gledati GIF-e in JPEG-e v lepem Floyd-Steinbergovem rastru. Program se je ažurno nadgrajeval in izpopolnjeval, o rezultatu tega razvojnega procesa, pa preberite v naslednjih vrsticah.

Modularno je moderno

Čedalje več programov ima modularno strukturo, kar je, zlasti pri obsežnejše zasnovanih softverskih paketih velika prednost. Pri Gemviewu so bili algoritmi za prepoznavanje zapisov doslej del osnovne datoteke, v verziji 3.0 pa se že nabajajo ločeno, kot gonilniki. V takšni obliki so poleg slikovnih formatov tudi gonilniki za tiskalnike in eksterne funkcije programa. Spremna dokumentacija poziva čim več programerjev in strokovnjakov, naj se oglasijo avtorju, ki jim bo postregel z navodili za pisanje gonilnikov, ter s tem pridružijo projektu in prispevajo svoj košček kode za nadgradnjo paketa.

K programu Gemview sodi obširna dokumentacija, sprotna (on-line) pomoč, urejevalnik rastrov, programa Winx in Gemram (izboljšava in neomejeno število GEM-oken), pripomočka DSP-JPEG Dekoder in Multidialog pa dobite ob registraciji. Nadvse dobrodošel kos krame, ki spada k paketu je (X)IMG snapshot, program, ki trenutno stanje na zaslonu posname kot XIMG sliko v 2-256 barvah. Njegova dokaj neprijetna pomanjkljivost je, da pravočasno ne zavzame svojega kosa spomina, temveč uporabi to, kar programi milostno pustijo na volju. Posledica dejstva je, da ne glede na to, koliko Mb imamo pri "suapanju" nekaterih programov (Calamus SL, DAS Vektor) vselej protestira zaradi težav s spominom.

Program, ki vse vidi

Osnovna opravila so [illegible] identifikacija slik. Poleg [illegible] slikovnih formatov (TIFF, IFF, GIF [illegible] Gemview pokaže še vektorske slike [illegible] ele mente programov, ki tečejo pod gemom (RSC). Presenetljiva je hitrost dearhiviranja slik JPEG s posebno zunanjo rutino, ki pri svojem delu uporablja DSP. Za sliko velikosti 586*799, porabi 68030/16 38.77 sekund, medtem ko DSP le 6.30 sekund.

Parametrov, ki veljajo pri prikazu, oziroma pretvorbi, je precej. Sliko lahko pokažemo kot barvno ali sivinsko in ker je število barv, ki jih računalnik lahko prikaže, navadno manjše, kot jih je na sliki, je prikaz potrebno prilagoditi. V tem opravilu je GW pravi mojster. V prejšnjih verzijah je bilo pri prikazu 24 bitnih slik mogoče nastaviti le poljubno obliko rastriranja pri vnaprej določeni paleti, tokrat pa zna program sam izračunati optimalno paleto in čim bolj smotrno porabiti svojih 16 ali 256 barv. Algoritem izračuna število različnih barvnih točk in paleto prilagodi tistim barvnim površinam, ki jih je na sliki največ. Paleto lahko določimo tudi sami. GW pa nato sliko čim bolje prilagodi nastavljenemu, pa če tudi smo izbrali, naprimer 16 popolnoma nemogočih barv (najgrša Cindy). Določimo lahko tudi tabele intenzivnosti in kontrasta posameznih barvnih komponent, poljubno dodatno osvetlitev, izberemo odstranjevanje motenj ter povečavo ali pomanjšavo slike s faktorjem ali željeno ciljno velikostjo. Zunanji moduli nam tokrat omogočajo le vpogled v bodoče monosti z zrcaljenjem in prevračanjem, v prihodnosti pa se lahko nadejamo tudi raznih slikovnih filtrov in drugih efektov.

Prikazano sliko v oknu lahko do štirikrat pomanjšamo ali povečamo, hkrati pa jo lahko svetlimo ali temnimo, kjer se pri načinih z indeksiranimi barvami spreminja zgolj paleta. Slaba stran prikaza je počasno izrisovanje na ekran in premikanje slike znotraj okna, zlasti v večbarvnih načinih. Prav tako nista zavidljivi hitrosti rastriranja in prilagajanja zapisa, vendar je to garancija za temeljito opravljeno delo.

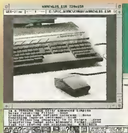
Program je do uporabnika izjemno prijazen in pregleden. Brez težav teče pod Multitosom ali Genevo in ne krade več spomina kot ga potrebuje. Za program je potrebno pobrskati po BBS-ih, registracija pa vas stane 40 DEM.

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
Katerikoli Atari ST z najmanj 1 MB pomnilnika.

Priporočena konfiguracija:
ST s kakim 32-bitnim procesorjem in matematičnim koprocesorjem 68881 ali 68882.

Testna konfiguracija:
Atari Falcon 030, 4 MB pomnilnika, koprocesor in trdi disk.



Vhodni formati Gemview 3.01:
Art Director, BMP, Degas, Doodle, ESM, GIF, IFF Imagelab, JPEG, Mac, Neochrome, PBM, Photo CD, PCX, Spectrum, STAD, Sunraster, Targa, TIFF, Tiny, Vivid, Vidas, XXGA, Xbitmap, X(IMG)

In izhodni formati:
BMP, ESM, IFF, TIFF, GIF, TARGA.



Tri gracije, oziroma, ena slika gospodične Cindy, s tremi različnimi postopki spremenjena v 16 barv. Prve slike ima palete optimalne prilagojeno barvam na sliki, druga je prilagajene paleti, ki jo standardno uporabljeme v desktopu, tretja pa spremenjena v šestnajst sivih odtenkov.



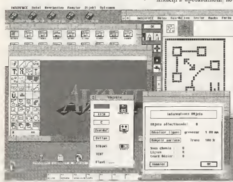
atari

Jaka Terpinc

Lepotna kirurgija

Interface 2

Eden od razpoznavnih znakov Atarijevih računalnikov je del operacijskega sistema, imenovan GEM. To je, najpreprosteje, skupina grafičnih elementov, namenjenih komunikaciji z uporabnikom, kot so meniji, okna, ikone in "kontrolne mize". O teh ve že sam Atarijev sistem toliko, da imamo pri snovanju uporabniškega okolja programa izjemno malo dela. Vsi podatki o njem se nabajajo v virih, datotekah RSC, ki so izbodni produkt urejevalnikov, kjer oblikujemo grafično podobo uporabniškega vmesnika. Seveda pa urejevalniki virov niso namenjeni le programerjem, temveč po njih posegajo takorekoč vsi uporabniki, kadar je potrebno v delovnem okolju kaj prikrojiti svojemu okusu. Zaradi tega so programi na Atariju tudi dokaj enostavno prevedljivi.



Urejevalnikov virov je bilo doslej napisanih kar nekaj, tisti izmed njih, ki je dobesedno povozil vse ostale pa se imenuje Interface, nemške založniške hiše Shift.

Dober urejevalnik virov mora biti predvsem prikladen za uporabo ter uspešen pri prepoznavanju datotek RSC, narejenih z drugimi tovrstnimi programi. Obe lastnosti lahko Interfacu pripišemo v superlativu. Uporabniško je zasnovan tako, da vse delo opravimo kar se da tekoče. Celotna drevesna shema datoteke RSC je ponazorjena okensko, elemente pa enostavno premikamo iz okna "shrambe" v okno vira, ki ga oblikujemo. Pri preizkusu združljivosti Interface 2 ni zatajil pri nobenem izmed približno desetih različnih programov, katerih datoteke RSC je moral prepoznati. Nekateri starejši urejevalniki posameznih RSC-jev ne razvozlajo pravilno, ali pa jih spremenjene zavrnejo programi, ki jim RSC-ji pripadajo. Interface 2 bkiatu pozna vse novosti, ki jih prinaša falconov GEM: najbolj opazne so barvne ikone ter trodimenzionalni videz drsnikov, gumbov in oken.

Tehnika in programiranje nas tokrat ne bosta zanimala, zato si oglejmo dve najaktualnejši opravili: določanje lastnosti posameznih elementov in oblikovanje grafik, slik ter ikon.

Pogosto nam je v napoto kaka neokusno nastavljena barva ali nepraktična razvrstitev gumbov. Spreminjanje položaja elementov je klasično, primemo ga in premaknemo, pri čemer so nam v pomoč opcije za centriranje po želeni osi ter številski vnos položaja. Pri spreminjanju videza so nam na voljo vsi možni atributi, od barv, trodimenzionalnega videza, do čisto funkcijskih, kot je zaprtje okna ob pritisku.

Če ste se odločili opraviti družbeno koristno delo in program prevedli (bodite previdni, saj je spreminjanje programov, ki niso SW/FW/PD, največkrat hudo protizakonito), je vrstica z vsebino zopet na dnu okna za določanje lastnosti, kar pomeni vsakokratno mučno klikanje ali sprehod s kurzorjem do želenega mesta. Iz razporeditve vnosa tako lahko sklepamo, da Nemci bolj ustvarjajo kot spreminjajo.

Nemalo lastnikov Atarijev z operacijskim sistemom TOS 2.0 in več, je popadla neizmerna kreativnost pri oblikovanju ikon za desktop. To ustvarjalno potrebo Interface poteši na najboljši možni način in mnogim (vključno z menoj) je Interface v prvi vrsti urejevalnik ikon. GEM pozna dve vrsti slikovnih elementov: ikone (icons) in slike (images). Prve so monokromatske, druge barvne, čeprav se takšno razlikovanje niti ne ujema z dejansko vlogo enih in drugih. Ikone, sličice, ki ponazarjajo nekaj, kar prikličemo s klikanjem po njih so lahko barvne ali črnobele, kot so takšne tudi slike, ki predstavljajo razne zaščitne znake in podobne okraske. Vendar, sprijaznimo se z dano delitvijo in poglejmo, kaj nam ponuja risarski podprogram.

Sličice so lahko poljubnih velikosti (32*32 za ikone v desktopu), poljubnega števila barv (2-4-16-256) in imajo po želji dve obliki, se pravi so "animirane" (selectable). Okno za oblikovanje ikon deluje glede na ostali program povsem suvereno. Vse v zvezi z ikonami lahko opravimo znotraj njega - uvoz/izvoz ikon, delo z grafičnimi bloki, efekte, prilagajanje barvne palete, določanje velikosti točk. Namesto Atarijevih lahko uvozimo tudi ikone PC-jevih oken, seveda, če vam prepričanje to dopušča. Podobo lahko odrežemo tudi katerikoli (X)IMG sliki. Delo poteka na željeno povečani matrici, medtem ko sta nad njo sličici v naravni velikosti, ena na beli, druga pa na barvni podlagi. Orodja so povsem zgodovinska (risanje, polnjenje ter nekateri osnovni geometrijski elementi), vendar zadoščajo svoji potrebi. Pri monokromatskih stvaritvab pogrešam edinole možnost polnjenja z vzorci. Opcija UNDO, ki je nepogrešljiva, lepo odstrani samo zadnji nanos točk.

Potreba po programu, kot je Interface 2 je odvisna od vaših namenov in veselja do stvari kot so čaranje z viri in risanje ikon. Programerji, ki imajo GEM v svojem manevrirnem prostoru, pa si česa boljšega ta bip ne morejo zaželeti.

Potreba po programu, kot je Interface 2 je odvisna od vaših namenov in veselja do stvari kot so čaranje z viri in risanje ikon.

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
Katerikoli ST/TT/falcon z vsaj 1 Mb RAM-a

Priporočena konfiguracija:
Enaka minimalni

Testna konfiguracija:
Atari Falcon 030, 4 MB pomnilnika, koprocesor in trdi disk.

Naslov:
Lexicor Software,
58 Redwood Road,
Fairfax, CA 94930, USA

LJUBLJANSKI KINEMATOGRAFI

WILLY

KOLIKO BI TVEGAL ZA SVOJEGA PRIJATELJA?



Nihče ni tako pameten, da bi ne bil kdaj teleban

KNJIGE ZA TELEBANE



ŽE IZŠLO





NOVO - IZIDE MAJA IN JUNIJA



avtor: Dan Gookin
število strani: 317
cena: 3.780,00 SIT

avtorja: Dan Gookin in Andy Rathbone
število strani:363
cena: 4.200,00 SIT

avtor: Andy Rathbone
število strani: približno 320
cena: 4.100,00 SIT

avtor: John Walkenbach
število strani: približno 340
cena: 4.400,00 SIT



NOVO - IZIDE MAJA IN JUNIJA





V PRIPRAVI - IZIDE AVGUSTA IN SEPTEMBRA

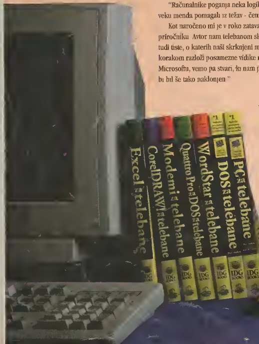


avtor: Greg Harvey
število strani: približno 370
cena: 4.600,00 SIT

avtor: Deke McClelland
število strani: približno 390
cena: 4.500,00 SIT

avtorica: Tina Rathbone
število strani: približno 400
cena: 4.700,00 SIT

avtor: Mike Mazzini
število strani: približno 320
cena: 4.300,00 SIT



"Računalnike poganja neka logika, ki je običajnemu človeku skrajno mrzka.. priročniki in ostala navlaka, ki naj bi človeku menda pomagali iz težav - čemu vendar! - pa so napisani v stari hebrejščini.

Kot naročeno mi je v roko zatavai DOS ZA TELEBANE Dana Gookina. Bog me le mara, sem si mislil, listajoč po zajetnem priročniku. Avtor nam telebanom skrajno preprosto in natančno razloži nekatere stvari, ki so nas že od nekdaj mučile, pa tudi tiste, o katerih naši skrknjeni možgančki še niso začeli razmišljati. Dan Gookin, z božansko potrpežljivostjo, korak za korakom razloži posamezne vidike računalniškega kozmosa. V redu, 317 strani kasneje še nismo programerji pri kakšnem Microsoftu, vemo pa stvari, ki nam jih noben računalniški guru ali celo študent informatike ne bi hotel razložiti, pa naj nam bi bil še tako naklonjen."

Andrej Morovič o knjigi *DOS ta telebane* (Monitor, januar 1994)

Zbirko ... ZA TELEBANE izdajamo v sodelovanju z ameriško založbo IDG Books International, ki je del družbe International Data Group, največjega izdajatelja računalniške literature na svetu. IDG Books je bila v preteklem letu najbitreje rastoča ameriška založba - in to predsvem po zaslugi zbirke ... ZA TELEBANE

Nove knjige iz zbirke "... ZA TELEBANE" lahko po ugodnejših, prednaročniških cenah naročite s priloženo naročilnico na naslovu:
Pasadena d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana
ali po telefonu: (061) 133-23-23.
Na istem naslovu sta vam na voljo oba že izdana naslova

